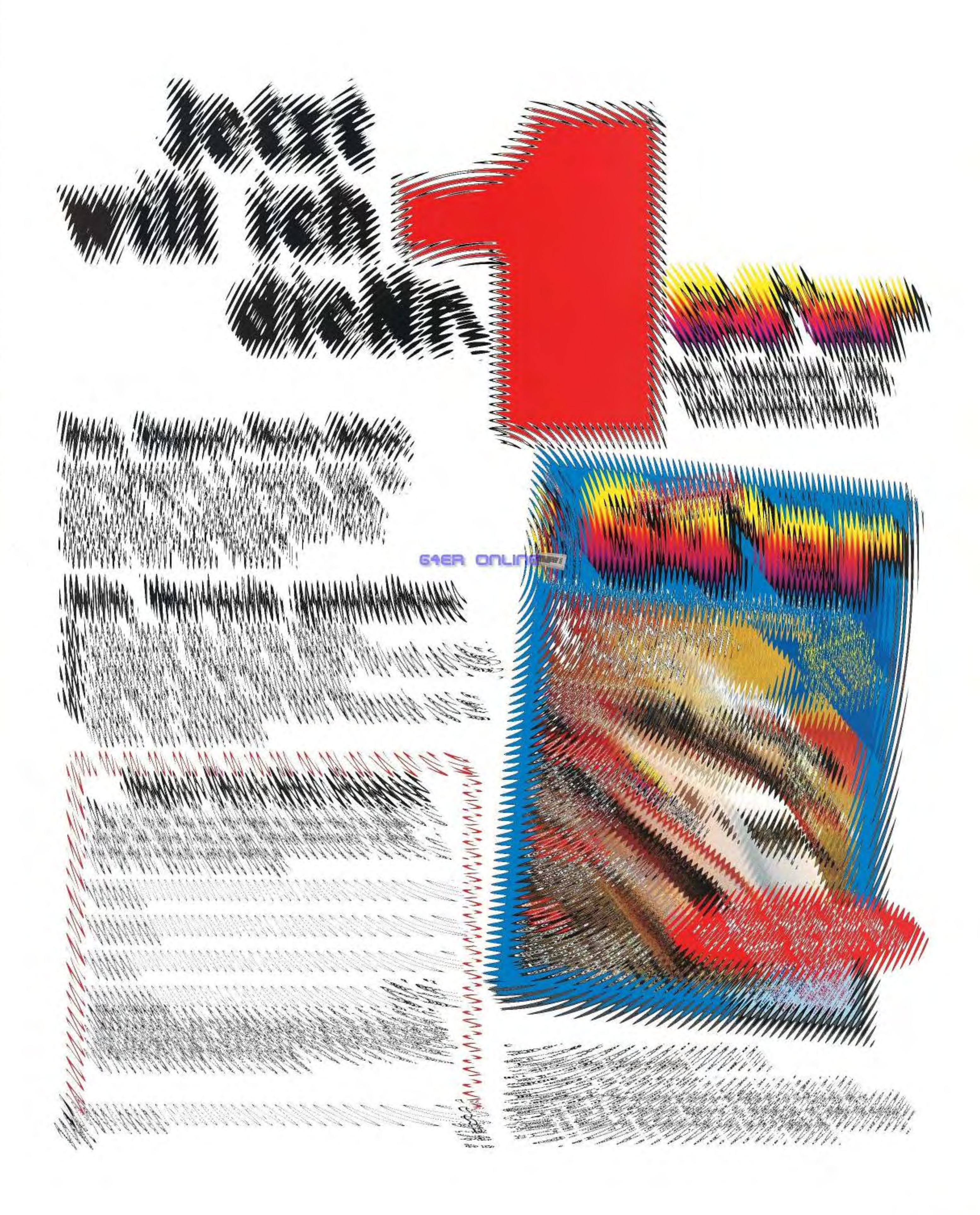
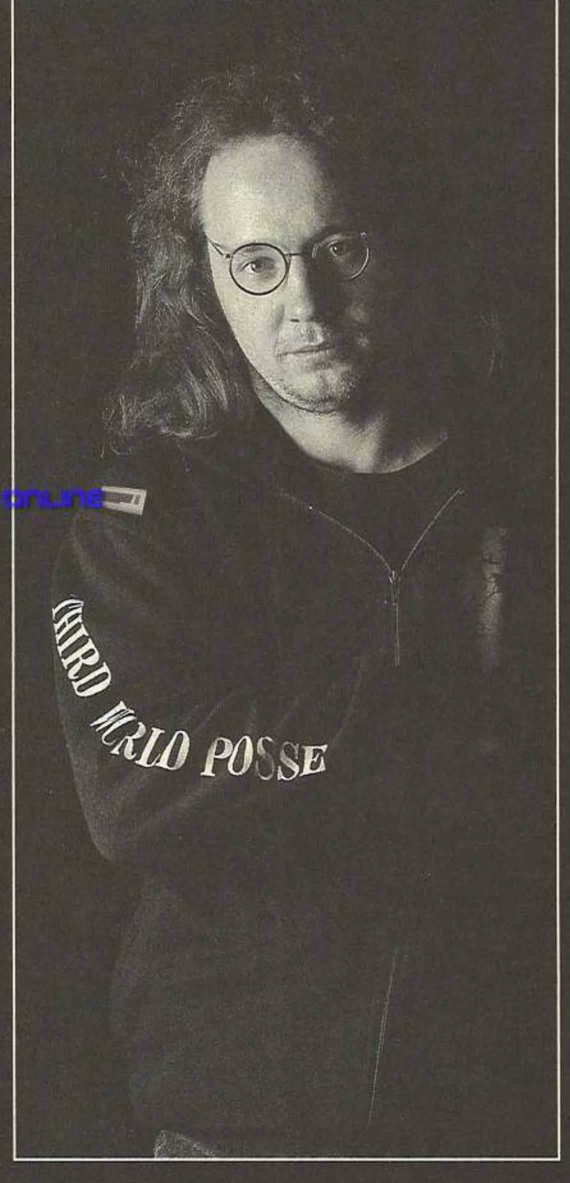

5
Markt&Technik öS 120,-/ sfr. 16,- DM 16,-
64'er
Top Spiele
TIPS&TRICKS
★ SPIELETIPS & TRICKS ★
64'er
TIPS&TRICKS
Soforthilfe: Mehr als 150 ausgefuchste Tips zu Spielen
Komplettlösungen: u.a. Shadow of the Beast, Gunship
Super-Karten: Alle Dungeons zu Ultima 1 auf einen Blick
Wettbewerb mit Top-Preisen: Bester Spielekenner gesucht





Geballte Ladung



Es erreichen uns immer wieder Zuschriften mit dem Wunsch, noch mehr Tips und Tricks zu Spielen im 64'er-Magazin zu veröffentlichen. Da das Stammheft fast aus den Nähten platzt und wir jeden Monat nicht mehr als zwei Seiten für die Tips aufwenden können, haben wir uns entschlossen, nun geballt starke Hilfen zu Spielen in diesem Sonderheft zusammenzufassen und Euch zu präsentieren. Wochenlang sichteten wir die zahlreichen Einsendungen zum Stichwort »Hallo Fans« und nun ist eine kleine Bibel zu den C-64-Spielen fertig. Karten, Komplettlösungen, Tips, POKEs und Cheats – eine bunte Mischung. Für jeden Spieler eigentlich was – zu neuen und älteren Games. Außerdem nehmen wir die Gelegenheit wahr, den besten C-64-Spielekenner zu suchen. Auf Euch warten zehn knifflige Fragen und Ihr könnt zeigen, wie gut Ihr die C-64-Spieleszene kennt. Den Besten winken tolle Preise. Also mitmachen und schon könnt Ihr mit einigem Wissen und Glück unter den Gewinnern sein. Viel Spaß bei der Lektüre, beim Schummeln und beim Rätseln wünscht Euch im Namen des ganzen 64'er-Teams

Leo

Euer Jörn-Erik »Leo« Burkert



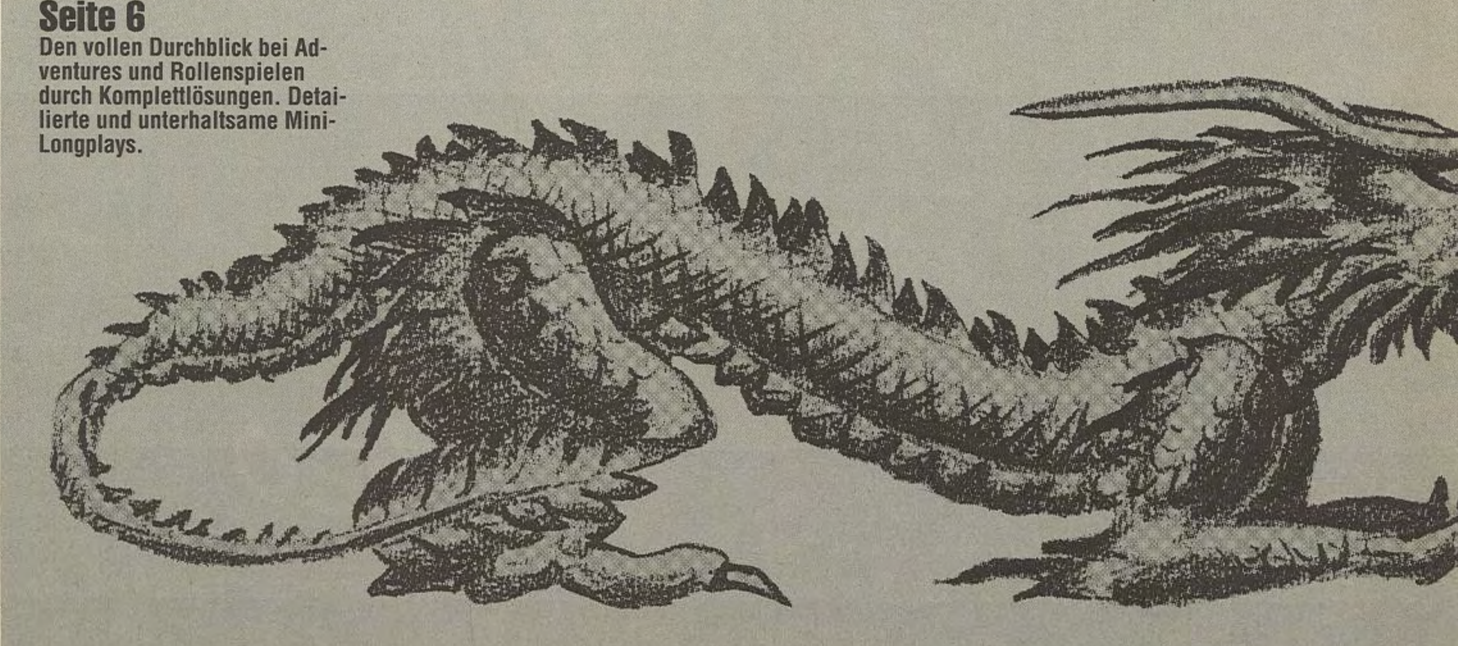
INH

INTERNES

MINI-LONGPLAY



Seite 6
Den vollen Durchblick bei Adventures und Rollenspielen durch Komplettlösungen. Detailierte und unterhaltsame Mini-Longplays.



ALT

SERVICE

KARTEN

SPIELE-POKES

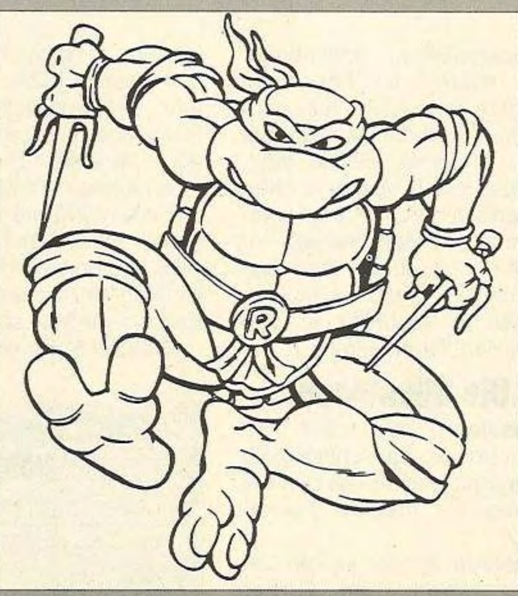
TIPS UND TRICKS



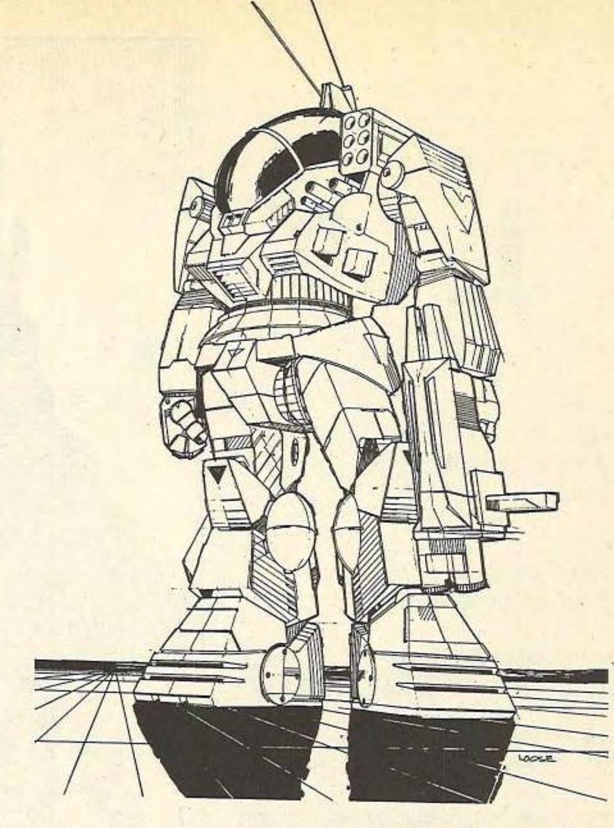


Seite 61
Schummeln das die Schwarte kracht! Mit Tips und Tricks in den High-score-Himmel..

Seite 34
Alle Dungeons von Ultima I auf einen Blick. Die ersten Schritte in Lord Britishs Reich werden zum Kinderspiel.



Seite 55
Multifunktionsmodule zum Schummeln unter der Lupe und zahlreiche POKEs für unedlich Leben, Zeit und vieles mehr.



Battle-Tech

In ferner Zeit, im 4. Jahrtausend, tobt ein gnadenlosen Krieg zwischen den Sternensystemen. Mit mächtigen Kampfmaschinen, Battle-Mechs genannt, ziehen die Menschen gegeneinander zu Felde...

von Hakan Evirgen und Jörn-Erik Burkert

Um beim Kampf mit den Kampfkolossen zu überleben, müssen einige Grundregeln beachtet werden. Order Nr. 1 im Spiel: nicht alle Battle-Mechs eignen sich für jede Mission. Außerdem muß das Umfeld einer Operation stimmen und die Kriegskasse voll sein. Ein Teil des eigenen Geldes sollte bei Comstar angelegt werden. Am besten ist, wenn man Aktien erwirbt, wobei nur von den ersten beiden aufgeführten Firmen und von beiden gleich viel. Der Rest der Habe wird beim Roulett eingesetzt. Dort ist es leicht möglich, daß das Geld verdoppelt, verdreifacht oder schlimmstenfalls alles verloren wird. Ansonsten ist es ratsam, ständig die Aktienkurse zu überprüfen, Geld abzukassieren und wieder zu investieren. Spuckt der Aktienmarkt kein Geld mehr aus, wird es Zeit, die Trainingshalle zu besuchen und sich dort ein wenig zu beschäftigen. Danach geht es wie gewohnt mit dem Aktienhandel weiter. Ist man zu müde, um zu trainieren, geht es in die Barracks und der Mechkrieger gönnt sich ein wenig Ruhe. Stellt sich Hunger ein, geht es ab zur Lounge. Wer zum Kampf ohne Mech auszieht, sollte sich eine zünftige Ausrüstung im Armor-Shop besorgen und sich ordentlich im Weapons-Shop bewaffnen. Das Inferno ist besonders wirksam und lohnt sich zum Erobern fremder Mechs, die eine lohnende Beute sind. Besitzer eines Mechs können diesen nach dem Kampf oder auch nur prophylaktisch im Mechit-Lube durchsehen lassen. In der Citadelle gibt es wiederum Nachhilfe in Sachen Handfeuerwaffen.

Stadt
Stadt
Stadt
Dr.Tellhim
Höhle
Gefängnis
Eingang> Starport
Stadt
Stadt
Stadt
Stadt
Citadelle

Die Missionen

Mission 1: Hier wählt man einen Locust, da Schnelligkeit gefragt ist und er bei diesem Auftrag die meisten Punkte bringt.

Mission 2: Hier keinen Locust wählen, da Greifer benötigt werden.

Mission 3: Hier muß zwar ein Mech zerstört werden, aber trotzdem lohnt sich der Einsatz eines Chameleons.

Mission 4: Die drei angreifenden Androiden sind auf den ersten Blick keine Gefahr, trotzdem sollte auf den Hitzepegel achtgegeben werden. Die ersten Runden dürfte es keine Probleme geben. Bei zuviel Wärme den Large-Laser abschalten (anwählen, YES und dann CANCEL). Abkühlung des Lasers bringt der Besuch von Wasser.

Mission 5: So richtig in den Kampf geht es erst ab Aktion fünf. Hier ist ein voll funktionstüchtiger Mech der Gegner. Vorsicht beim Hitzepegel.

Mission 6: Ähnlich wie bei der vorhergehenden Mission.

Mission 7: Als erstes sollte vor Start zu diesem Auftrag der Spielstand gesichert werden. Im allgemeinen muß man sich hier mit drei Mech-Gegnern auseinandersetzen und hat nur eine Chance nach gutem Training. Meist sind die Gegner vom Typ Jenner. Ist das der Fall, wird die Aufgabe sehr schwer und der Krieger muß gut trainiert sein. Ist der Sieg in der Tasche, warten im nächsten Fall schwächere Gegner.

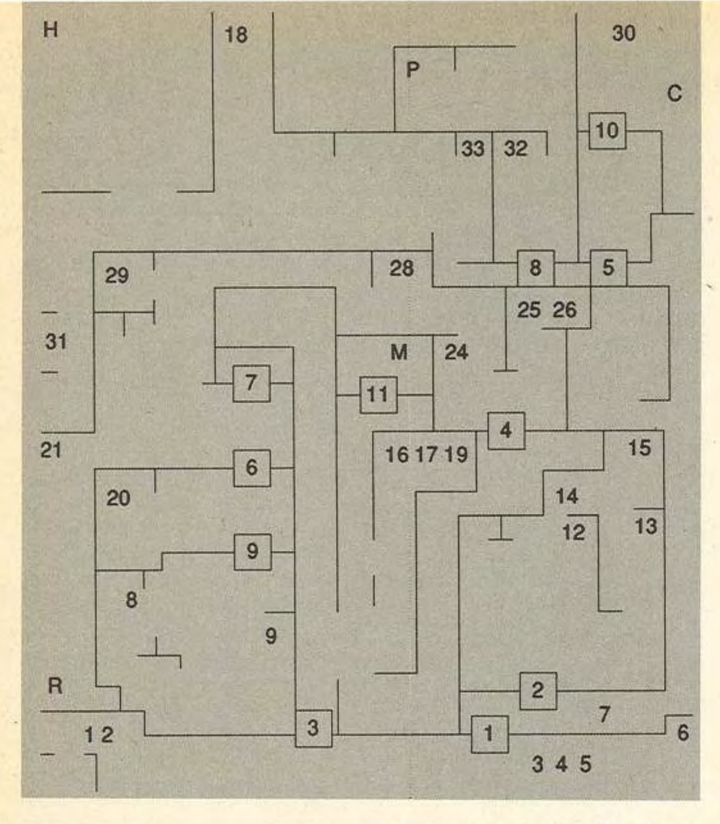
Mission 9: Hier greifen meist vier Jenner an, denen man lieber aus dem Weg geht. Statt dessen ist es besser, sich in die untere linke Ecke des Schlachtfeldes zu begeben. Wenn dort der Energiezaun zusammenbricht, kann in den Nordwesten der Stadt geflohen werden. Dann heißt es abwarten, bis die Jenner einzeln kommen. Sie sind dann eine fette Beute.

Die Schlüssel in der Höhle

Tür	rot	gelb	blau
1	1	3	5
2	2	7	18
3	15	14	11
5	25	33	10
6	29	12	6
7	20	27	22
8	28	24	16
9	17	19	26
10	8	9	21
11	30	23	32

Allgemeines

In der Karte 1 ist die Umgebung, in der das Spiel handelt, abgebildet. Jeder Punkt auf der Karte steht für jeweils ein Quadrat, das man im Spiel aufrufen kann. Nur beim Betreten des Gebiets erscheint der Ausschnitt. Der Doktor und die Höhle werden erst nach Lösen bestimmter Aufgaben sichtbar. Zunächst geht's in Richtung Starport. Dort befindet sich ein Comstar, wo Geldscheffeln ange-



Karten-Legende

Kasten mit Nummer	Tür
Nummern	Schlüssel
C	Cache
M	Maproom
P	Power
H	Hyperpulse
R	Mech von Jeremiah

sagt ist (s. oben). Auf die zweite Aktie wird alles Geld gelegt, wobei noch soviel übrig bleiben sollte, daß man sich noch eine Flak-Suit, ein Inferno und ein wenig Kleidung leisten kann. Letztere gibt's im Clothes Shop und sie ist sehr wichtig, da der Mechkrieger noch immer die Uniform der Akademie trägt. Diese ist aber bei den Leuten in der Stadt nicht gern gesehen. In der Inaugural Hall gibt es einige interessante Neuigkeiten. Die Menschen erzählen von einer Versammlung, die besucht werden sollte. Die Zeit bis zum Beginn der Versammlung schlägt man am besten mit einigen Kämpfen in der Arena tot. Ein Mech zum Kampf in der Arena sollte aber gemietet werden, denn die Reparaturen am eigenen Mech können die Gewinne aus den Fightings schnell auffressen.

Bei der Versammlung gibt es ein Treffen mit Rex, der zu einem wertvollen Verbündeten wird. In Kooperation mit ihm findet man schnell Freunde. Einfach in den Krankenhäusern »search medical records« oder in den Mech Lubes »visit speed shop« bzw. »ask to apprentice« wählen und die betreffenden Personen geben sich zu erkennen. Trotzdem Vorsicht, denn oft lauert ein Doppelagent! Den eigenen Mech läßt man von Rex tunen und klappert danach die Städte nach Verbündeten ab. Je mehr Leute im Schlepptau sind, um so besser! Ein Helfer ist mit Sicherheit im Mechit Lube vom Starport. Er ist der beste Mechaniker und kann nach einer Ausbildung auf exzellent gebracht werden. Wer beim ersten Versuch ins Netz eines Agenten geht, findet im Knast einen Freund und muß beim zweiten Anlauf den Mechaniker anwerben. Zuvor heißt es aber erst einmal einen sauberen Ausbruch zu gestalten. Dazu muß der Mech des neuen Freundes im Gefängnishof gefunden werden, der zwischen einigen Schrott-Mechs steht. Das Ganze, bevor der Wärter die Aktion zum Scheitern bringt. Kommt ein Arzt ins Team, ist ein »Field Surgery Kit« notwendig. Dieses findet man im Spital. Er kann nun die Wunden der Gang viel besser heilen.

Als nächstes führt der Weg den Abenteuerer in die Citadelle, wo er in den Barracks ein Holodisk-Player findet. Nun geht es zu Doktor Tellheim. Im Spital sollte man sich vorsichtshalber »Microsurgeon« beschaffen, denn der Doktor stellt Fragen. Sind alle Fragen richtig beantwortet, geht es nach Südosten zur Höhle. Karte 2 zeigt die Höhle. In Kombination mit der Tabelle dürfte es nicht schwer sein, die Türen zu öffnen. Die Nummern in den Kästen auf der Karte sind die Türnummern und die anderen Bezeichnungen für die Schlüssel. Die Türen müssen zuerst nach Reihenfolge ihrer Zahl geöffnet werden. Jede Tür braucht drei verschiedenfarbige Schlüssel. Hat man den Mech von Jeremiah Youngblood gefunden, begibt man sich zum Cache. Dann wird die Energie für den Hyperpulse Generator abgeschaltet. Im Kartenraum sind nun noch die Planeten (Pesht, Benjamin, Skye, Ryerson, Summer, Kathil und Achernar), die in der Anleitung mit einer Schlangenlinie verbunden sind, anzuwählen und der Hyperpulse Generator zu aktivieren und das Spiel ist gelöst.

Tips und Tricks

● Sind mehr Piloten als Mechs in der Gruppe, setzt man mit Infernos feindliche Kampfmaschinen außer Gefecht und nimmt sie in Besitz. Ein anderer Weg ist der Diebstahl eines geliehenen Mechs aus der Arena. Dann ist das Betreten des Starcom aber nicht mehr möglich. Um den Mech zu klauen, werden die Waffen nicht auf den Feind gerichtet, sondern mit dem Befehl »next« auf den Enemy Commentator. Als nächstes begibt man sich dorthin, zertrümmert die Arenamauer und entflieht.

● Beim Kampf immer in Bewegung bleiben, so wird es für den Feind schwer, den Mech von hinten zu überfallen. Ebenfalls nie dem Feind den Rücken zudrehen, denn mit einem Schuß ist der eigene Mech futsch!

● Truppen am Boden nie in die Nähe der Füße eines feindlichen Mechs bringen, sonst tritt er nach ihnen (Befehl »kick«). Die Laserwaffen setzen Mechkrieger nur gegen den Feind in einem Mech ein, bis er zerstört ist.

Battle-Tech

Das von Fasa entwickelte Science-fiction-Rollenspiel hat als Brettspiel eine große Fangemeinde. Infocom hat für den C 64 ein Computerspiel herausgebracht. Es ist in der Science-fiction-Box von Prism-Leisure enthalten, die man bei Karstadt an der Software-Theke und anderen Großmärkten erhält.
Mehr Informationen über Battle-Tech und Brettspiele rund um die Welt der Stahlkolosse des 4.Jahrtausends hat Fantasy-Productions. Einige Romane dazu sind im Heyne-Verlag München erschienen.

Die Mech-Typen

Hier einige Bemerkungen zu den einzelnen Mech-Typen.
Locust: Der schnellste wählbare Mech-Typ – hat aber keine Hände zum Greifen und seine Bewaffnung ist nur schlecht
Wasp: Dieser Mech hat Greifer und ist schlecht bei Bewaffnung, Bewegung und Rüstung
Chameleon: Der einzige mit Large Laser und anderen guten Waffen ausgerüsteter Kampfkoloß. Seine Panzerung ist sehr gut. Er kann nicht mehr aufgerüstet werden.
Zum Abschluß noch einige Hilfen zum Tunen der Mechs. Bei der Wasp sollten als erstes zwei Med-Laser und reichlich Armor eingebaut werden. In Runde zwei dann fünf Med-Laser, dafür keine Jumpjets. Vorsicht Hitze-Entwicklung!
Der mit drei Med-Laser bestückte Locust, erhält beim ersten Tunen zusätzlich drei Med-Laser dazu, beim zweiten Aufrüsten ebenfalls, dazu zwei Small-Laser und mehr Armor. Dafür zwei Bewegungspunkte weniger, weil die Maschine ausgebaut wird.
Beim Stinger am Anfang nur einen Med-Laser und vier Small-Laser. Beim zweiten Mal drei Med-Laser, (für zwei davon reicht die Energie nicht!) und vier Small-Laser, keine Jumpjets.
Der Commando-Mech wird am Anfang mit drei Med-Lasern und viel Armor ausgerüstet. Dafür sollte man ein wenig sparsamer bei den SRM-Launchern sein (einen weniger). Beim nächsten Tuning kommt ein Med-Laser dazu und sechs Small-Laser. Hier wiederum ein SRM-Launcher weniger, da die Hitzeentwicklung zu groß ist.

Fantasy-Productions, Ludenberger Str.14, 40699 Erkrath
Heyne-Verlag, Postfach 201204, 80012 München 2

Illustrationen aus dem Battle-Tech-Hardware-Handbuch 3025 mit freundlicher Genehmigung von Fantasy-Productions/FASA

Iron Lord

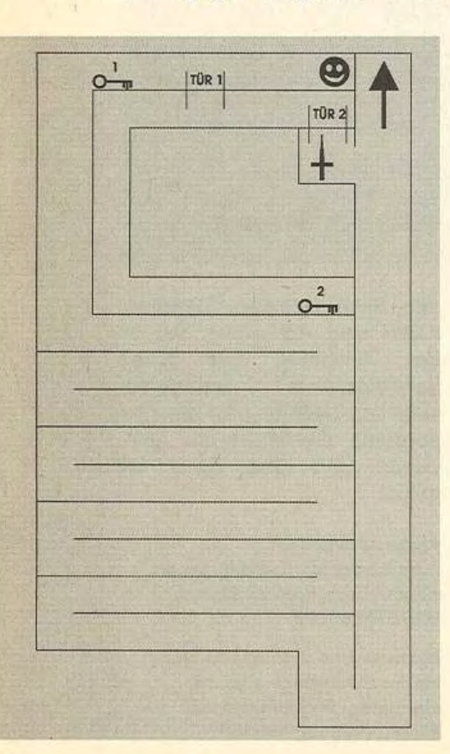
Blutige Rache

von Frank Böttger

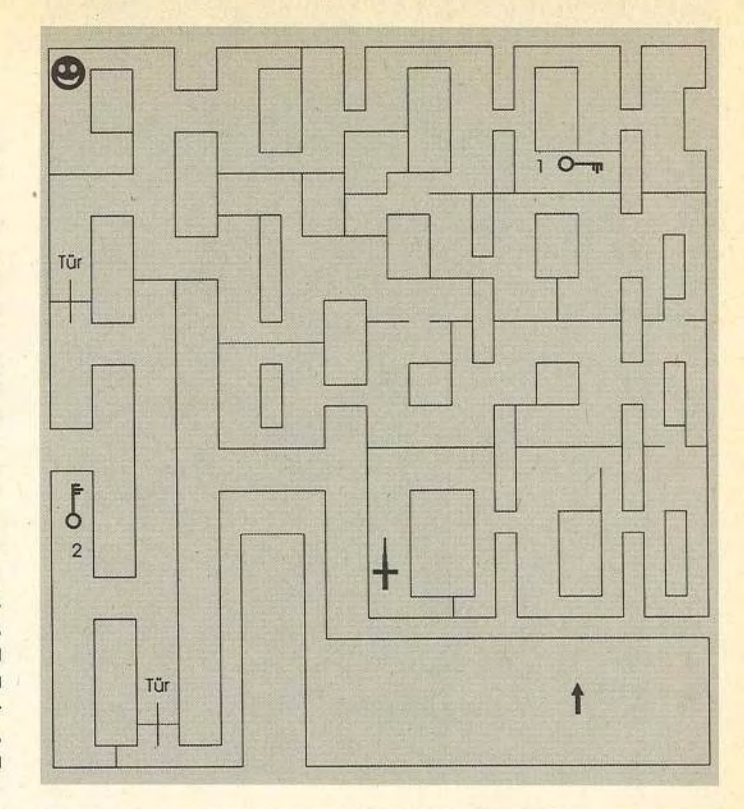
Seit mein Vater vor vielen Jahren von meinem Onkel ermordet wurde, kenne ich bloß einen Gedanken: Rache!

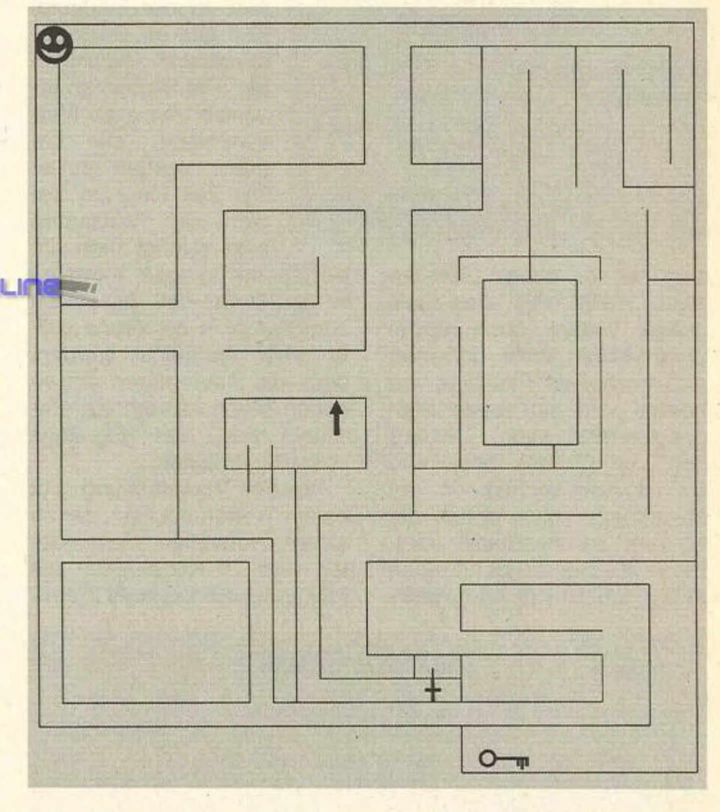
Ich war damals drei Jahre alt, als meines Onkels Monster-Horden das Schloß überfielen und alle Bewohner niedermetzelten. Nur ein enger Vertrauter meines Erzeugers konnte entkommen – mit mir auf dem Arm. Doch jetzt ist die Zeit gekommen, meinen Vater und sein Volk zu rächen.

Als ich in meiner ehemaligen Heimat ankam, traten mir die Tränen in die Augen. Gewalt und Unrecht regierten das Land, Intrigen und Mord. Mein Quartier bezog ich in der Ruine unseres Schloßes. Dies war der einzige Ort, wo ich vor meinem habgierigen Onkel halbwegs sicher war. Ich beschloß zunächst, den alten Einsiedler zu besuchen, der sein Lager südlich der Ruine hatte. Als er mich sah, erhellte ein Lächeln kurz sein abgemagertes Gesicht. »Du bist gekommen? Endlich hat die Unterdrückung ein Ende!«, sagte er erleichtert. Ich kam mir in diesem Augenblick sehr wichtig vor, aber was war ich doch in Wirklichkeit? Ein rachebesessener Ritter, allein gegen die große Armee des durchtriebenen Onkels. Nach meinem Versprechen, den Einsiedler bald wieder zu besuchen, verabschiedete ich mich. Ich hatte vor, in die nahegelegenen Dörfer zu reiten, um die Stimmung unterm Volk auszukundschaften.

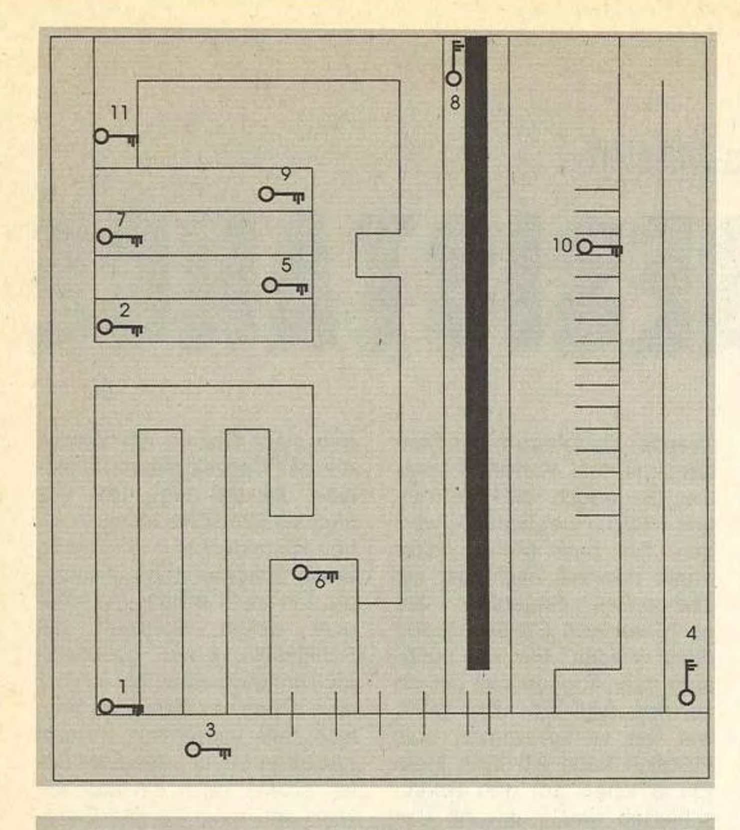


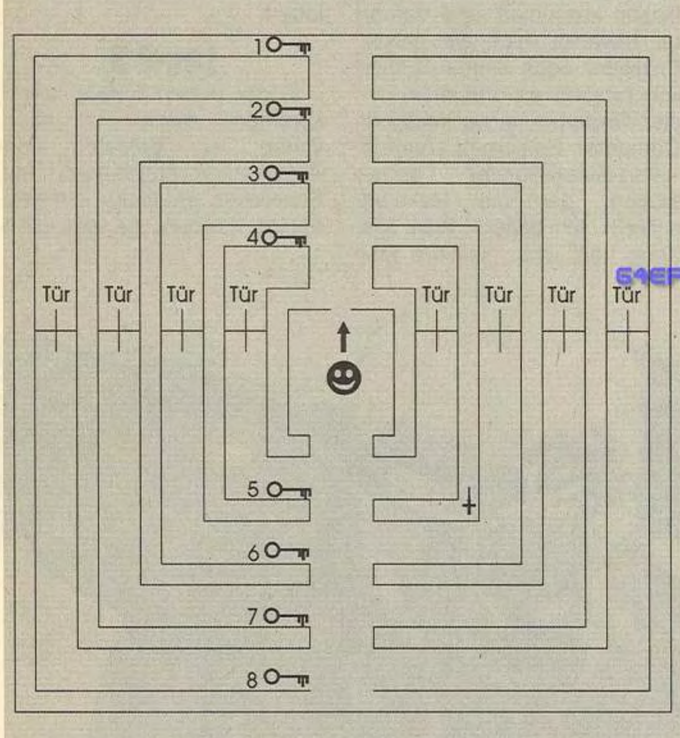
Nach einem beschwerlichen Marsch durch finstere Wälder erreichte ich völlig erschöpft Chatenay Malabry. Ich sehnte mich nach ein bißchen Ruhe, aber es kam anders: Kaum hatte ich das Dorf betreten, wurde ich auch schon vom ersten Schergen meines Onkels »besucht«. Es war eine sehr harte Begegnung, nur mit Müh und Not konnte ich den Haudegen besiegen. Im Dorf traf ich einen Heilkundigen, der mir seine Hilfe anbot. Ich müßte ihm aber erst eine kleine Probe meines Könnens abliefern. Wie es der Zufall wollte, war um diese Zeit ein Bogenschieß-Wettbewerb ausgeschrieben. Hier konnte ich meine Fähigkeiten voll entfalten ... dachte ich. Aber was war es für eine Blamage als ich nur den äußersten Rand der Zielscheibe traf. Ich faßte mich aber und forderte meinen Gegner erneut heraus. Da hatte ich mir etwas vorgenommen. Drei Wettkämpfe mußte ich gewinnen, um den heißersehnten Pokal nach Hause zu tragen. Bei jedem Wettkampf wurde die Zielscheibe in sechs verschiedenen Entfernungen aufgestellt, die es zu meistern galt. Ich wählte meinen Schußwinkel auf 30 Grad und visierte das Ziel genau an. Mit einer Stärke von 38 traf ich auch gleich ins Schwarze. War das ein Triumph! Die Stärke mit der ich schoß erhöhte ich bei jeder Entfernung um 10. Also 38, 48, 58, 68, 78 und 88. Mit sehr viel Anstrengung erkämpfte ich mir den Pokal



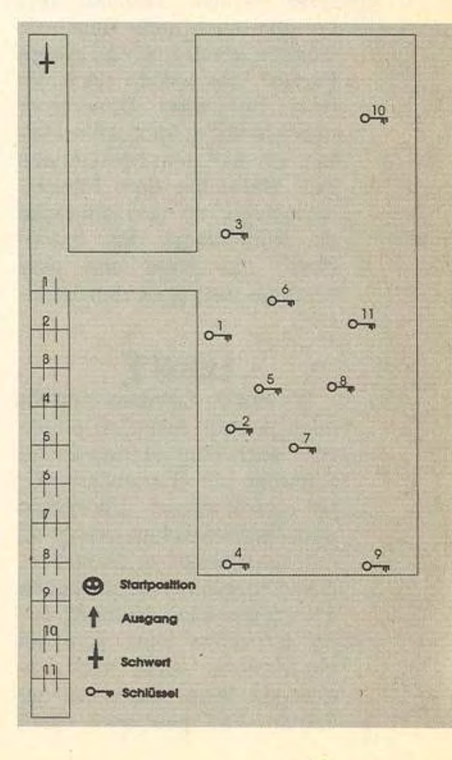


und eine Menge Geld. In der Aufregung vergaß ich tatsächlich, bei dem Heilkundigen vorbeizuschauen und marschierte voller Stolz in die nächste Stadt. Hier traf ich auf einen Wirt der mir erzählte, daß er die besten Weine der Region besitze. Davon überzeugte ich mich dann auch einige Stunden lang und marschierte – nicht mehr ganz gerade – in einen nahegelegen Laden. Hier wurden einige wichtige Utensilien wie z.B. eine Rüstung angeboten. Auf dem Weg zu einer Mühle wurde es plötzlich Ernst: ein offensichtlich verwirrter Ritter griff mich an. Nach einem kurzen Handgemenge und viel Säbelgerassel war alles vorbei. Als ich an der Mühle ankam, klagte mir der Müller sein Leid: der Wirt schulde ihm noch Geld für einen Sack Mehl, wo er das Geld doch selbst so dringend bräuchte. Ich hörte mir die Klage an und versprach, mich um die Sache zu kümmern. Mein Weg führte mich weiter in die Stadt der Mörder. Hier mußte ich wieder einen feindlichen Ritter alle machen, bevor ich die Stadt betreten durfte. In der





Spielstube fand gerade ein Wettbewerb im Armdrücken statt. Da ließ ich mich natürlich nicht lumpen, hatte doch Mutter Natur bei mir kräftig ausgeteilt: kräftige Arme, ein mächtiger Brustkorb und ausladende Schultern. Ich stieß zunächst auf einen Gegner der nicht sehr ernst zu nehmen war. Anders sah es da mit seinen Nachfolgern aus. Besonders der dritte. Die anwesenden Gäste staunten nicht schlecht als ich dennoch als Sieger hervorging. Viele beglückwünschten mich zu meinem Erfolg. Besonders fiel mir eine Kellnerin auf, die mir ständig zulächelte. Nach einem langen und angeregten Gespräch mit der Schönen gab sie mir ein Amulett. Ich bedankte mich und ritt ins nahegelegene Kloster. Mit dem Amulett ging ich zu dem Söldner, der hier wohnte. Dieser erzählte mir, daß er mir helfen würde, wenn ich kämpferische Erfahrungen aufweisen könne. »Kleine Geschenke versüßen die Freundschaft«, dachte ich bei mir und machte mich auf, die Rüstung beim Händler in der Stadt zu erwerben. Dieser erleichterte mich um satte 500 Goldstücke. Mit der Rüstung im Handgepäck ritt ich zurück zu Genosse Söldner. Der war über mein Geschenk so erfreut, daß er mir sofort die Hilfe seiner Leute anbot und mir zusätzlich eine schöne Kette preiswert verkaufte. Auch einem weiteren Bewohner des Gemäuers stattete ich einen kurzen Besuch ab: dem Abt. Dieser erzählte mir, daß er nicht wisse, was er machen solle. Alle seine Mönche seien urplötzlich an einer unbekannten Krankheit erkrankt. Da fiel mir der Heilkundige ein, bei dem ich vorbeikommen sollte, sobald ich den Bogenschieß-Wettbewerb für mich entschieden hätte. Ich sattelte mein Pferd und begab mich zurück nach Chatenay Malabry. Der Heilkundige war sehr hilfsbereit und gab mir eine Heilmixtur die helfen sollte. Er behauptete, diese Mixtur habe sogar schon bei Mumien gewirkt, die mindestens 300 Jahre alt gewesen und danach kreuz und quer durch die ganze Sahara gerannt seien. Der Heilkundige wollte als Gegenleistung meinen Pokal. Nach längerem Verhandeln gab ich schließlich auf. Die kostbare Mixtur brachte ich auf dem schnellsten Weg zum Abt. Dieser begleitete mich daraufhin zum Burgherrn. Dankbar versprach auch er mir seine Unterstützung. Nun galt es noch das Versprechen, das ich dem Müller gegeben hatte, einzuhalten. Ich begab mich also wieder zum Barkeeper. Der war so beeindruckt von meinem Heldenmut, daß er sich glatt dazu überreden ließ, seine Schulden bis auf den letzten Heller zu begleichen. Erneut machte ich mich auf den Weg zum Müller, um ihm die eingetriebenen Schulden zu überreichen. Die Unterstützung des Müllers war mir nun auch gewiß. Doch irgendwas fehlte noch! Hatte nicht der Ladenbesitzer gebeten, eine bestimmte Kette für ihn zu besorgen? Die hatte ich ja – vom Söldner. Also auf, bevor die Sonne endgültig unterging. Die Augen des Händlers glänzten beim Anblick des Geschmeides. Voller Freude verkündete er mir, daß er mir seine Leute bis in den Tod anvertraue. Ich fühlte, daß ich jetzt stark genug war, um gegen meinen Onkel anzutreten. Doch vorher ritt ich in die Stadt, um meiner Freundin einen kleinen Besuch abzustatten und ein wenig zu würfeln. Gesagt, getan. Conrad, dem Zocker, leierte ich das letzte Goldstück aus der Tasche, natürlich mit meiner hausgemachten Methode: immer 10% des Vermögens setzen. So wird man früher oder später ein sehr reicher Ritter. Es war eine vergnügliche Nacht – zumindest für mich. Auf dem Heimweg zur Ruine wurde ich noch von einem der gefürchtetsten Mitstreiter meines Onkels, dem schwarzen Ritter, angegriffen. Aber ich verkaufte meine Haut sehr teuer, 10000 Goldstücke war der Mindesteinsatz. Soviel hatte der schwarze Mann nicht und so mußte er mit langer roter Nase und einem verbeulten Panzer unverrichteter Dinge wieder abziehen. Im Morgengrauen trommelte ich meine Truppen zusammen und holte zum vernichtenden Schlag gegen meinen verhaßten Onkel aus. Ich bezwang seine gewaltige Armee und drang in den gefürchteten Dungeon meines Onkels ein. Hier liquidierte ich seine Elitetruppe. Zu guter Letzt stand ich dann meinem Onkel im entscheidenden Zweikampf gegenüber. Mit meiner Erfahrung und Macht war aber das kein Hindernis mehr. Dies liegt nun schon 20 Jahre zurück. Mein Reich ist aufgeblüht. Gerechtigkeit herrscht und ein Thronfolger ist auch schon da (erinnert euch an die Kellnerin).



Befreiungs-Mission

MIDNIGHT RESISTANCE

Zustände sind das!
Da bin ich nur mal kurz im Kino gewesen, um meinem Vetter in RAMBO V ein bißchen über die Schulter zu schauen, und schwuppdiwupp, wird einem die komplette Familie gekidnappt! Die haben's wohl auf meinen Opi abgesehen, der mal wieder eine Superwaffe entworfen hat, mit deren Hilfe man die Welt beherrschen könnte. Also auf, um die Sippschaft und die Welt zu retten.

von Yusuf Yüksekoglu

Level 1

Gleich zu Anfang werde ich von ein paar Soldaten empfangen, die für mich allerdings kein Hindernis sind. Schon bald merke ich, daß es sinnvoller ist, alle Abschnitte gründlich zu durchsuchen, denn sonst werde ich hier wohl nie alle sechs Schlüssel finden. Ein paar Meter weiter knien einige Soldaten und nehmen mich unter Beschuß. Danach komme ich zu einem Panzer, der jedoch nach ein paar Sekunden Dauerfeuer meinerseits aufgibt. Nun klettere ich die Leiter hoch, knalle den Mann mit dem Maschinengewehr ab und entdecke ein Waffenlager. Ein Extraleben, das Nitro und eine Shotgun wechseln den Besitzer.

Level 2

Die ersten Soldaten sind für mich ja noch leicht zu erledigen, doch dann warten einige Kämpfer mit Granatwerfern... Mit geschicktem Vorstoßen und Zurückweichen gelingt es mir, die Horden zu überlisten. Den folgenden Panzer mache ich mit der alten Methode fertig. Ich achte aber nicht auf die Kanone, lasse mich abdrängen (was einem auf gar keinem Fall passieren darf!) und verliere so ein Leben. Vier Leben bleiben mir aber noch, denke ich mir, zerfetze erstmal den Kanaldeckel und begebe mich in den Untergrund, wo ich weiter nach unten krieche, bis ich zu einer Stellung mit drei Kanonen komme, die jedoch mit Hilfe meines Nitros weggeputzt werden. Ein paar Meter weiter unten überrollt mich fast ein übergroßes Sägeblatt, das nach wenigen Schüssen den Geist aufgibt. Für die nächsten paar Augenblicke bin ich verwirrt, weil ich nicht weiß, wie ich weiterkommen soll. Plötzlich habe ich eine Idee: Ein bißchen auf den Boden schießen und... Jawohl! Der Boden explodiert und darunter erwartet mich die ganze Prozedur noch einmal. Plötzlich rumpelt es und mein erster Gedanke ist bei meinem Computer. Es kommt aber ein »King-Size«-Panzer angetuckert, der mit Raketen schießt. Ich ballere, was das Zeug hält, und... verliere wegen einer Rakete ein Leben. Als der Panzer jedoch explodiert, ist der Weg frei. Als nächstes zerstöre ich noch einen Kanaldeckel und schieße einen Soldaten nebst Kanone ab. Ich laufe weiter und erledige einige Soldaten mit Schlüsseln. Level geschafft! Im Waffenarsenal hole ich mir eine Threeway-Gun (das man sich, falls vorhanden, für den nächsten Level unbedingt holen sollte), noch ein bißchen Nitro und natürlich das Extraleben!

Level 3

In der dritten Runde angekommen, werde ich auch schon von Soldaten und Astronauten empfangen. Mit Schrecken entdecke ich eine riesige Kanone, sie explodiert

aber schon nach kurzem Dauerfeuer. Die folgenden Granatwerfer sind kein Problem für einen Profi wie mich. Ich besteige eine Fahrstuhl-Plattform und harre der Dinge, die da wohl noch kommen werden. Diese Dinge sind Astronauten, die mich unter Beschuß nehmen und eines meiner kostbaren Leben rauben. Gut, daß ich die Threeway geholt habe! Denn so brauche ich nur stehenzubleiben und nach oben zu schießen. Unter Verlusten komme ich oben an und werde von drei Sägeblättern attackiert, die jedoch für mein Nitro kein Problem sind. Es folgen noch mal zwei Sägeblätter, die eine markierte Laufbahn haben. Nachdem ich sie in den Maschinenhimmel bugsiert habe, nimmt mich das Auge in der Mitte unter Beschuß. Nach einem bißchen Nitro und Threeway-Feuer geht es dann weiter. Die Soldaten sind auch schnell erledigt. Im Arsenal angekommen, hole ich mir (wie immer) das Extraleben und die Shotgun, die für den nächsten Level empfehlenswert ist. Ach ja, das Nitro nicht vergessen und weiter im Text.

Level 4

Nach Betreten des Levels erscheint mir die Spielstufe recht einfach. Die halben Portionen, die sich Soldaten schimpfen, sind schnell erledigt, und die beiden Panzerimitationen sind ebenfalls rasch eliminiert. Der Granatwerferposten landet auch im Nirwana. Nachdem ich die Leiter hochgeklettert bin, lache ich erstmal über die (anfangs noch kleinen) Jets. Plötzlich donnert es, und das Lachen vergeht mir abrupt. Die Jets erweisen sich nämlich als riesig. Sie sind allerdings leicht zu besiegen, denn man kann in sie hineinspringen und ballern, was jedoch nicht so empfehlenswert ist, denn sie könnten ja just in diesem Moment eine Rakete abfeuern und dann gute Nacht! Die Methode, zu warten und gezielt Nitro zu werfen, ist sicherer, denn so muß man nur auf die Raketen achten. Danach komme ich im Shop an, wo ich mir Bullets, ein Extraleben und Nitro hole. So ausgerüstet, mache ich mich auf den Weg zum nächsten Kampf.

Level 5

Hier bin ich also in einer Raumstation oder zumindest in so etwas ähnlichem. Erstmal laufe ich den Tunnel entlang, wo noch nichts passiert. Als ich aus dem Tunnel komme, werde ich von einem Hubschrauberverschnitt angegriffen, der mir durch einige gezielte Schüsse ein weiteres Lebenslicht ausbläst. Dem verlorenen Leben nachtrauernd, laufe ich aber schließlich weiter. Die Soldaten und der erste Granatwerferposten sind kein Problem, aber nach dem zweiten Posten kommt der Hubschrabbschrabb wieder. Diesmal passe ich allerdings auf, und nach ein paar Sekunden ist der Hubi Vergangenheit. Danach kommen einige Strahlenstäbe, deren Berührung mich ein Leben kostet. Ich puste sie einfach mit meinem Shotgun um. Nach ein paar Metern kommt eine Plattform, auf die ich spring' und... Mist, verfehlt! Aber ich habe ja noch ein Leben! Nach dem zweiten Versuch lande ich zwar auf der Plattform, werde aber von einer Kanone weggewischt. Naja, nach ein paar Ewigkeiten habe ich mich wieder an dieselbe Stelle gespielt und ducke mich sofort, als ich auf der Plattform ankomme. Als von der Kanone nur noch Atome übrig sind, bemerke ich die beiden Leitern, eine nach oben und eine nach unten. Ich entscheide mich für die untere. Dort kommen viele Schlüsselsoldaten, die mich um einige Schlüssel reicher machen. Unten angekommen, finde ich wieder diese schönen Strahlenstäbe. In ihnen schwebt ein komischer Kerl hoch und runter, der auf mich schießt. Erst eliminiere ich die Stäbe, dann den Mann. Wieder oben, nehme ich die zweite Leiter nach oben. Man muß zuerst den Mann unten fertigmachen, sonst kommt man nicht nach oben weiter! Ein, zwei Zentimeter weiter oben werde ich wieder von so einem süßen Hubi angegriffen, der aber auf der Leiter ein echtes Problem darstellt. Nachdem auch dieser lästige Geselle einen Freifahrschein zur Wolke No sieben erhalten hat, klettere ich weiter und... geschafft! Im Arsenal rüste ich mich erstmal auf und laufe weiter zum nächsten Problem...

Level 6

Der Level ist ja sowas von easy! Fast ohne Fallen! Tja, aber auch nur fast, denn ich muß feststellen, daß die Soldaten mit den Kanonen, die von unten auf mich schießen, doch wissen was sie tun. Nachdem ich sie ins Jenseits befördert habe, geht's abwärts mit mir. Erst kommen ein paar Sägeblätter, die dank meines Shotgun, ohne das ich in diesem Level verloren gewesen wäre, auch bald Geschichte sind. Nun geht es wieder abwärts. Diesmal kommen aber Soldaten, welche sich nach ein paar Sekunden die Radieschen von unten anschauen können. Nicht schon wieder hinunter! Nun ja, das Spielchen geht noch ein paar Etagen so weiter und ich stehe vor der Waffenkammer. Kräftig aufgerüstet trete ich zum Kampf in die nächste Stage.

Level 7

Hier werde ich erst einmal von vielen Soldaten empfangen. Nach wenigen Sekunden rutsche ich weiter und bekomme einen mittelschweren Schock, als ich das Schlachtschiff erblicke. So ein riesiger Kasten! Mama mia! Jetzt fängt das Ding auch noch an, mit Raketen zu schießen! Ich zerfetze erst einmal die Abschußbahnen und rutsche weiter. Hier schießt das Schiffchen mit Kanonen auf mich, die jedoch schnell vernichtet sind. Nicht schon wieder rutschen! Nun kommen wieder Raketen. Erst als auch sie in Atome zerbröselt sind, geht das Schiffchen unter (Blubb, blubb, blubb). Weiter im Fahrplan! Die restlichen Soldaten sind schnell umgelegt. Wieder im Waffenarsenal angekommen, hole ich mir die Threeway und andere separate Waffen.

Level 8

Aha, hier stehen also vier Leitern nebeneinander. Ich entscheide mich für die linke (man sollte auf den Leitern nicht nach links oder rechts gehen, denn das könnte mit dem Verlust eines Lebens enden!). He, hier sind ja nur Schlüsselsoldaten! Nach ein paar verlorenen Leben komme ich zu einer großen Platte, auf der auch eine Leiter steht. Nanu, was ist das denn für ein komisches, leuchtendes Ding? Ich halte es für eine Waffe des Feindes, schieße drauf und plötzlich entfaltet es sich zu einer Art Schlange, welche auf dem Bildschirm ihre Kreise zieht. Nachdem ich die Natter zerlöchert habe, steige ich die erwähnte Leiter nach oben und öffne die Tür fachgerecht. Ich erblicke meine Familie bei bester Gesundheit und beschließe, sie alle freizukaufen – zum Preis eines Schlüssels. Als erstes steht der Großvater auf meiner Wunschliste. Ich stelle fest, das jedes Familienmitglied eine andere Waffe darstellt. Gut bewaffnet mache ich mich auf den Weg zum letzten Gefecht...

Level 9

Was sind das hier für häßliche Steinblöcke! Nun ja, wie dem auch sei, sie schießen jedenfalls. Unter hohen Verlusten besiege ich sie und gelange in eine Art Tunnel. Hier muß man besonders aufpassen, da die Steinblöcke aus allen Rohren oder was auch immer schießen.

Nachdem ich auch das geschafft habe, komme ich wieder in einen leeren Raum. Hoppla, so leer ist der Raum wohl doch nicht! Nun kommt ein ganz schön großes Monstergesicht auf mich zu geschossen, welches kleinere Monster auf mich abschießt. Ich feuere mit meiner Wumme, was das Zeug hält und jubele als das Viech explodiert. Zu früh gefreut! Das Maul spuckt noch immer kleines Viehzeugs. Aber für mich kein Problem... Ähh, oder vielleicht doch? Als ich meinem letzten Leben nachweine, fällt mir ein, daß ich beim nächsten Mal wohl etwas mehr aufpassen sollte. Nach einigen Tagen hatte ich mich wieder an dieselbe Stelle gespielt und beschloß, nun ein bißchen vorsichtiger zu sein. Als ich das Monsterchen endlich zu mülleimergerechten Stücken verarbeitet habe, bewegt sich meine Figur wie von Geisterhand gelenkt zu einer Leiter und klettert nach oben. Nun stehen Rambo jr. und seine Familie (nur die, die man auch »eingesammelt«" hat!) vor einem schönen Sonnenuntergang. Jetzt werde ich mich erst einmal von den Strapazen erholen und auf andere, hoffentlich weniger anstrengende Abenteuer warten. (lb)

Mission im All

Project Firestart

Man schreibt das Jahr 2061. In der Nähe des Saturnmondes Titan befindet sich die Orbitalstation »The Prometheus« mit einem großen wissenschaftlichen Labor. Dort wurden genetische Experimente zur Züchtung einer äußerst resistenten Art gemacht. Doch seit dem 12. September antwortet die »Prometheus« nicht mehr...

von Andreas Neef

Mein Name ist Hawking, Jon Hawking. Soeben hat mich Chief Ricker mit Top-Secret-Infos über das Firestart-Projekt und dessen Ergebnisse vertraut gemacht. Ich, als S.I.-Agent, habe nun den Auftrag, zur Prometheus zu fliegen, ein Videoband über die genetischen Versuche zu finden und mich damit, nachdem ich die Selbstzerstörung aktiviert habe, schnellstens aus dem Staub zu machen. Nach spätestens zwei Stunden muß ich mich mit der Erde in Verbindung setzen, ansonsten wird mir von dort aus die Prometheus per Fernsteuerung um die Ohren gejagt. Schöne Aussichten, solche Aufträge liebe ich. Es gilt also, keine Zeit zu verlieren, packen wir's an.

Einige Stunden später

Gerade habe ich mit meinem Raumgleiter an der Prometheus angedockt und befinde mich, ausgerüstet mit einem supermodernen Lasergewehr, in der ersten Etage vor einem Elevator. Ab jetzt läuft die Zeit, also auf in die zweite Etage.

Als ich hier den Elevator verlasse, bietet sich mir ein Bild des Grauens. Vor mir liegt blutverschmiert ein Besatzungsmitglied oder das, was davon übrig ist. Mit letzter Kraft konnte er noch mit seinem Blut das Wort DANGER an die Wand schreiben, dann war es wohl aus mit ihm. Mich überkommt eine Mischung aus Mitleid, Entsetzen, Angst und Haß. Nun weiß ich wenigstens, daß ich mit dem Schlimmsten rechnen muß. Also weiter, aber Vorsicht! Da sich die Kommandozentrale üblicherweise ganz oben befindet, suche ich zunächst nach einem anderen Lift. Über den Korridor A gelange ich zum Korridor C, wo sich gleich zwei Fahrstühle befinden. Ich betrete einen, wähle die vierte Etage und fahre nach oben. Da ich dort aber nichts ausnehmend Wichtiges entdecken kann, versuche ich mein Glück in der dritten Etage. Aber der Anblick, der sich mir hier bietet, übersteigt meine Schmerzgrenze gewaltig. War es vorhin nur einer, so lag hier eine ganze Gruppe von Menschen arg zugerichtet in einer Blutlache. Sie hatten wohl versucht, die Fahrstühle zu erreichen, doch irgendetwas hat sie auf brutalste Weise daran gehindert. Nein, mich hält hier nichts mehr; ich habe nur noch einen Wunsch: Weg hier! Doch halt! Ich bin es diesen Menschen hier schuldig. Ich nehme mir vor, das Video-Band zu finden, bevor ich die Prometheus verlasse. Außerdem habe ich ja einen Ruf zu verlieren. Also Jon, allen Mut zusammengenommen und weiter. Eines ist mir jetzt natürlich klar: Auf Hilfe von Überlebenden brauche ich nicht mehr zu hoffen.

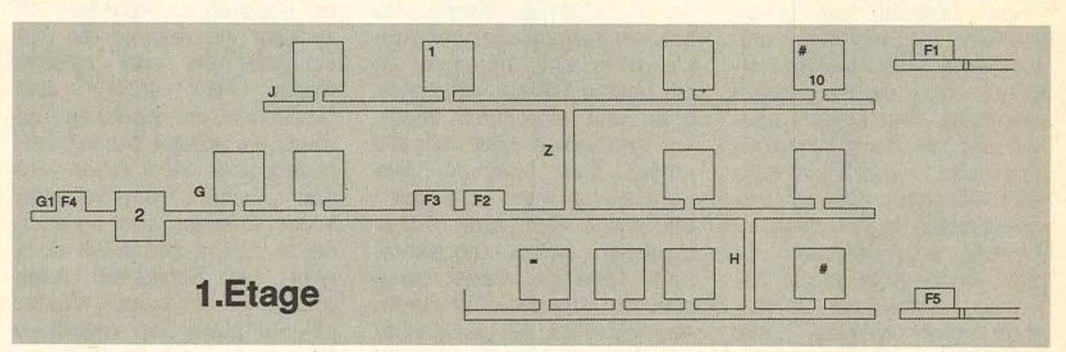
Im Korridor L finde ich einen weiteren Elevator, den man aber nur mit entsprechender ID-Card benutzen kann. Beim Durchsuchen der vier Räume, die sich noch auf dieser Etage befinden, entdecke ich einen Kraftspender, das gesuchte Video-Band, eine zweite Laserwaffe und zwei ID-Cards, von denen eine die Tür des Elevators öffnet. Doch während ich auf den Lift warte, höre ich doch ein Geräusch hinter mir. Ich drehe mich um und sehe ein etwa zwei Meter großes, gräßliches Monster auf mich zukommen. Schnell den Laser gegriffen und Dauerfeuer. Nachdem ich eine ganze Weile auf das Biest geballert habe, gibt es seinen Geist auf und ich lasse schweißtriefend den Laser sinken. Mein Puls jagt, die Hände zittern... Aber das war längst nicht alles, denn da taucht gleich noch so ein Monster auf. Mit dem Mut der Verzweiflung stürze ich mich wild feuernd auf das Biest, und nachdem ich auch das in eine bessere Welt geschickt habe, breche ich kraftlos zusammen. Oh Gott ... kein Wunder, daß die Besatzung so furchtbar zugerichtet war. Ich fühle meine Lebensenergie schwinden und schleppe mich deshalb in den Raum mit dem Kraftspender.

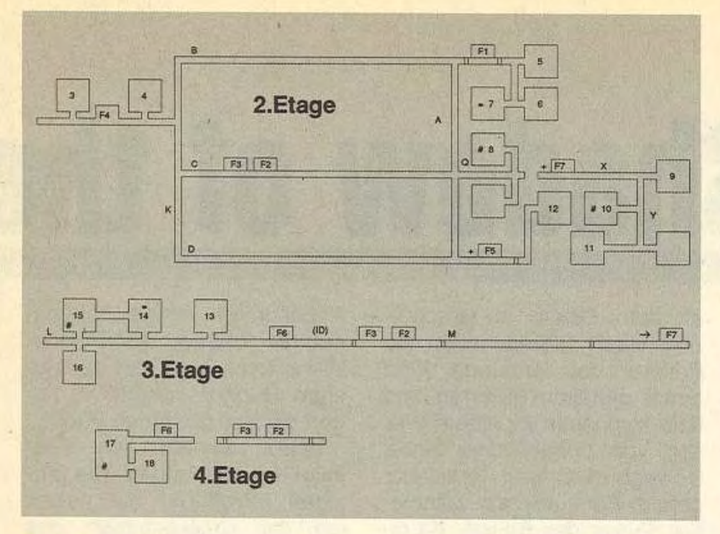
Das Videoband

So, jetzt fühle ich mich wieder bestens; High-Tech macht's möglich. Der Zwischenfall hat mich neugierig gemacht. Ich muß mehr über diese Kreaturen erfahren, vielleicht ist dies meine einzige Überlebenschance! Also schaue ich mir zunächst das Video-Band an, einen Player habe ich vorhin in einem der vier Räume gesehen. Aus dem Band, welches die Experimente dokumentiert, geht hervor, daß sich die Biester nur sehr langsam bewegen können, ich also mehr Chancen habe ihnen zu entkommen, wenn ich Fersengeld gebe, anstatt auf sie loszuballern. Gut das zu wissen, denke ich, jetzt aber Selbstzerstörung ein und raus hier.

Gerade will ich mit der ID-Card den Lift zum Kommandoraum betreten, als ich durch die Lautsprecher die Nachricht erhalte, daß die Kranke außer Gefahr ist und man jetzt wieder Zutritt zur Cryo-Chamber in der ersten Etage hat. Das bedeutet also, es befindet sich doch noch ein lebender Mensch hier. Ich muß in die Cryo-Chamber, bevor ich die Selbstzerstörung aktiviere. Ich betrete einen der beiden Hauptfahrstühle, fahre in die erste Etage und gehe zunächst nach rechts. Über den Korridor Z gelange ich in den Korridor J. Dort finde ich einen Raum, wo es ein Hologramm zu bestaunen gibt. Doch dafür habe ich jetzt keine Zeit. Ich suche weiter und finde schließlich den Privatraum von Dr. Arno, der die Versuche geleitet hat. Mit der zweiten ID-Card kann ich die Tür öffnen und erst mal verschnaufen. Schließlich rennen auf den Gängen haufenweise gräßliche Monster herum, und auch wenn ich an ihnen vorbeilaufe, ganz ungeschoren lassen sie mich nicht.

An Dr. Arnos Computer kann ich allgemeine Informationen sammeln und habe auch Einblick in private Aufzeichnungen. Ich erfahre viel über die Prometheus und den Ablauf der Versuche. Auf den ersten Blick sieht es so aus, als habe jemand versucht, die Experimente zu sabotieren.





Der Doktor hatte eine perfekte Kampfmaschine geschaffen, deren künftige Generationen sich schneller bewegen können und resistent gegen Laserwaffen sind. Doch vor einer Woche bemerkte er, daß ihm ein kolossaler Fehler unterlaufen war...

Jetzt wußte ich, woran ich war und daß es keine Zeit zu verlieren galt. Hatte ich doch über die Lautsprecher Geräusche vernommen, die sich anhörten, als würde ein junges Tier aus einem Ei schlüpfen. Nach dem Studium der Notizen wurde mir klar, wie ich diese Geräusche zu deuten hatte. Über Korridor Z gelange ich wieder in Korridor G, wo ich in den Toiletten einen Verbandskasten entdecke. Notdürftig versorgt renne ich, vorbei an den Fahrstühlen, bis zum Ende des Gangs, wo ich endlich die Cryo-Chamber finde. Dort, unter einer Glashaube liegt ein bildschönes Schneewittchen – Mary. Bei ihrem Anblick könnte ich alles um mich herum vergessen, doch da kommen schon wieder drei von diesen abgrundtief häßlichen Kreaturen zur Tür herein. Schnell befreie ich Mary, die noch ganz benommen ist, und wir kämpfen uns durch die Cryo-Chamber bis zu einem Lift vor. Dieser bringt uns in die zweite Etage. Dabei erzählt mir Mary stockend ihre unglaubliche Geschichte. Mir wird klar, daß ich es mit ihr zusammen nicht schaffen würde, so schwach wie sie noch ist. Da hat sie eine Idee. Sie steigt in einen Müllbehälter, den ich fest verriegele. Jetzt kämpfe ich mich durch die zweite Etage über die Korridore K und C zu den Hauptfahrstühlen vor und gelange so in die dritte Etage. Vorbei an einigen von Dr. Arnos blutrünstigen Horrorgestalten erreiche ich den Raum mit dem Kraftspender.

Das Ende der Mission

Frisch gestärkt gehe ich nun an den letzten Teil meines Horrortrips. Durch ein Rudel Monster, die alle nichts anderes im Sinn haben, als mir endgültig den Garaus zu machen, laufe ich zum Lift, für den ich die benötigte ID-Card habe. Nun endlich fahre ich in den Kommandoraum, wo ich das Erdradio finde, von dem Chief Ricker gesprochen hat. Ich berichte alles, und erhalte den Auftrag, die Selbstzerstörung einzustellen und die »Prometheus« zu verlassen. Na denn auf zur letzten Runde.

Am Computer aktiviere ich nun die Selbstzerstörung und begebe mich in den Nebenraum. Dort entdecke ich einen Hebel, mit dem man den Müllbehälter abwerfen kann. Viel Glück Mary.

Jetzt aber nichts wie raus. Der Countdown läuft und ich bin immer noch an Bord. Als ich den Fahrstuhl erreiche, ist es plötzlich finster um mich. Diese elenden Aliens aus Dr. Arnos Horrorwerkstatt sind wirklich perfekt; drehen die mir doch tatsächlich den Saft ab! Ich werde also den Teil der »Prometheus«, den ich noch nicht kenne, nach einem Hauptschalter absuchen müssen. Wenigstens funktionieren die Elevatoren noch und so laufe ich, in der dritten Etage angekommen, an den Hauptfahrstühlen vorbei in den Korridor M, an dessen Ende sich ein Lift und gottlob ein Verbandskasten befinden. Als ich in der zweiten Etage aus dem Lift trete, sehe ich auch hier einen Verbandskasten, den ich ebenfalls plündere. Über Korridor X gelange ich in vier verschiedene Räume, in denen ich einen Bleivorhang (gegen die radioaktive Strahlung), einen Plasma-Laser und tatsächlich den Main-Power-Schalter finde. Leider kann ich in diesem Teil der Raumstation keinen Gang entdecken, der mich zum Dock mit meinem Raumgleiter führt. Ich gehe also den gleichen Weg zurück, fahre in die dritte Etage, laufe durch Korridor M zu den Hauptfahrstühlen und gelange damit wieder in die zweite Etage. Über die Korridore C und A komme ich im Eiltempo zum ersten Lift, der mich zurück zum Dock 1 bringen soll. Als ich in der ersten Etage aus dem Lift trete, kommen mir einige mordlustige Aliens entgegen. Gerade will ich sie mit dem Laser aus dem Weg räumen, als eine gewaltige Explosion alles erzittern läßt und ich gegen die Wand geworfen werde. Schnell rapple ich mich wieder auf, doch als ich einen Blick aus dem Fenster werfe, läßt mich ein kalter Schauer des Entsetzens erstarren. Die Biester haben meinen Raumgleiter gesprengt! Was nun? Das ist wohl mein Ende. Für mehr Gedanken bleibt mir keine Zeit, denn schon kommen mir wieder zwei dieser Kreaturen entgegen. Zurück in den Lift, eine Etage nach oben und scharf nachgedacht. Was jetzt, Jon? Nur keine Panik. Ich muß noch einmal zurück in die Kommandozentrale und von der Erde Hilfe anfordern. Also renne ich über die Korridore A und C zurück zu den Hauptfahrstühlen, steige in der dritten Etage um, erreiche die Kommandozentrale, wo ich das Erdradio erneut einschalte und atemlos das Geschehene berichte. Die erste Frage gilt – wie konnte es anders sein – dem teuren Raumgleiter, nicht mir. Auf meine Bitte, mir Hilfe zu senden, wird mir versprochen, ein Raumschiff in die nähere Umgebung zu schicken. Mehr könne man für mich nicht tun, da man sich nicht näher an eine Raumstation heranwagen dürfe.

Ich bin unheimlich begeistert von den Einsätzen, die diese Leute für ihren Top-Agenten leisten. Das ist nun der Dank für allles. Ich bin wie immer auf mich allein gestellt. Ja, ja, verlaß' dich auf andere und du bist verlassen.

Als ich den Lift zur dritten Etage betrete, fällt mir etwas auf. Irgendetwas ist auf einmal anders. Richtig, das Geräusch aus den Lautsprechern, das so klingt, als würde etwas aus einem Ei schlüpfen, ist verstummt. Auch das noch; jetzt kriege ich es wohl auch noch mit der nächsten Generation dieser Kreaturen zu tun?! Jetzt heißt

Legende zu den Karten

1	Hologramm (nur bei »Main Power« an)
2	Cyro Chamber (Zutritt erst nach »Meanwhile« möglich)
3	Ausstiegstür
4	Holocaust (Tod bei Betreten)
5	TV-Überwachung
6	Lasertor
7	Sprengstoff (nicht anschließen)
8	Sauerstoffventil
9	Bleiplatte (schützt vor Radioaktivität)
10	Main-Power-Schalter
11	Plasma-Laser
12	Raum entzieht Lebensenergie
13	Video-Player für Tape
14	ID-Card für Lift F6
15	Tape und ID-Card für Raum in 1.Etage
16	Kraftspender
17	Radio für Erdkontakt
18	Abwurf von Gegenständen
ID	nur mit ID-Card zu passieren
F1-F7	Fahrstühle
=	Laserwaffe
#	Computer
+	Erste Hilfe
	Ausstieg ins All
X	Bewegung nach links
V	Bewegung nach rechts
C	Laser wechseln
I	Inventory anzeigen
D	Disk-Menü
P	Pause

es, das Schiff so schnell wie möglich zu verlassen. Abgesehen von den Monstern wird auch der Countdown nicht auf mich warten. Beim Anflug auf die »Prometheus« habe ich eine kleine Rettungsfähre an Dock 2 gesehen. Hoffentlich existiert wenigstens die noch?!

Ich fahre also zurück auf die zweite Etage und laufe zum Korridor D, wo ich einen Lift finde, der parallel zu dem verläuft, der zu Dock 1 führt. Zu meinem Glück finde ich auch hier einen Verbandskasten, denn als ich in der ersten Etage ankomme, versperrt mir ein Monster den Zugang zur Rettungsfähre. Ich mobilisiere meine letzten Kraftreserven und schaffe es, das Biest mit dem Laser zur Strecke zu bringen, in die Fähre zu springen und zu starten.

Kaum bin ich von der »Prometheus« weg, gibt es eine gewaltige Erschütterung und einen grellen Lichtschein. Dann ist von der Raumstation nichts mehr zu sehen. Puuh ... das war knapp.

Doch da fühle ich einen Luftzug in meinem Nacken, ich drehe mich um und sehe mich einem großen muskulösen Mann gegenüber – Annar. Der grinst mich nur an und meint, mit dem Wissen, das ich jetzt über das Projekt Firestart und dessen Verlauf habe, könne er mich unmöglich zur Erde zurückkehren lassen und hält mir einen Gewehrlauf vor die Nase. Mir wird klar, daß er der Saboteur ist.

Ich springe ihm entgegen und es gelingt mir, ihn zu Boden zu reißen. Er schlägt mit dem Kopf hart auf und ist augenblicklich tot.

Gerade will ich es mir nun endlich bequem machen, als ich einen Müllbehälter sehe, der im All treibt. Mary, durchfährt es mich, und schnell berge ich den Behälter. Fast erstickt, aber doch wohlbehalten fällt sie mir um den Hals, Tränen in den Augen ...

Nach zwei Tagen sehen wir das rettende Raumschiff, das uns an Bord nimmt. Gerade noch rechtzeitig, denn länger hätten es die Lebenserhaltungssysteme in der kleinen Fähre nicht mehr gemacht.

Chief Ricker ist einer der ersten, der mich sprechen will, aber nicht etwa, um mir zu danken. Er hat einen neuen Auftrag für mich ...

Die schauerliche Bestie

Shadow of the Beast

Wer Jump'n Run-Games mag und auch gegen eine zünftige Klopperei nichts einzuwenden hat, ist mit »Shadow of the Beast« an der richtigen Adresse.

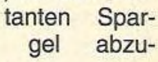
von Volker Siebert

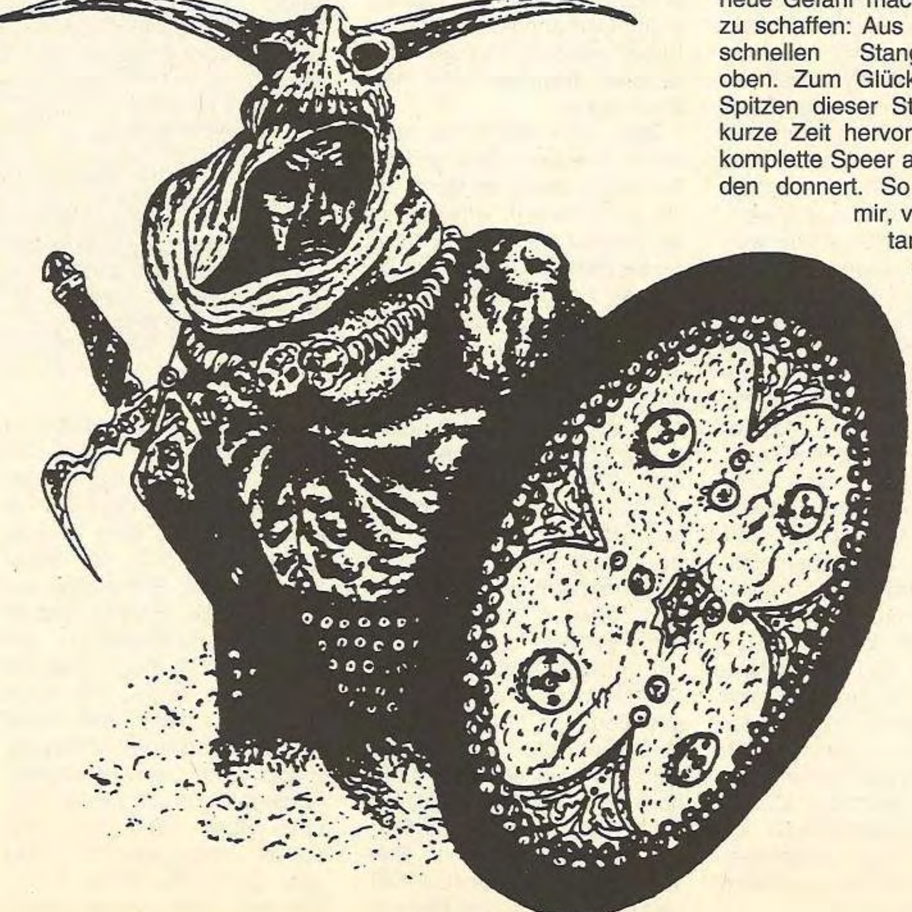
Vor langer Zeit wurde in einer mondlosen Nacht ein kleines Kind entführt, ohne daß seine Eltern es bemerkten. Es wurde an einen weit entfernten Ort gebracht: in den gewaltigen Tempel Nekropolis. Durch ein dunkles Labyrinth trug man das Kind zu den Hallen der Schöpfung. Dort arbeiteten die Magier der Dunkelheit an der Erschaffung gefährlicher Kreaturen, Pflanzen und Maschinen. All diese Objekte hatten nichts weiter zu tun, als das »Beast« zu beschützen. Nach Jahren hatten die Priester das entführte Kind durch geheime Mixturen und tiefe Hypnosen zu einem Wesen von unheimlicher Kraft, Beweglichkeit und Resistenz getunt. Es wurde ein willenloser Sklave des Beasts, da alle Erinnerungen an sein vergangenes Dasein von den Priestern gelöscht worden waren. Nach vielen Jahren erfuhr es schließlich zufällig das Geheimnis seiner Herkunft. Durch diese Erkenntnis geschockt, zog es aus, um die Untaten des Beasts zu rächen und es zu vernichten. Ab hier schlüpft der Spieler in die Rolle des nun Erwachsenen, der dem Beast entgegentreten will.

Am Anfang

Ich befinde mich auf einer riesigen Ebene – weit und breit nichts zu sehen außer den Bergen im Hintergrund. Die stimmungsvolle Musik erzeugt sofort eine fantastische Atmosphäre. Meine Lebensenergie beträgt 25 Punkte. Wenn mich einer der zahlreichen Gegner berührt, verringert sie sich um einen Punkt.

Leider verfüge ich über keinerlei Ausrüstung. Die einzigen »Waffen«, mit denen ich die Untergebenen des Beasts ausschalten kann, sind Faustschläge und Fußtritte. Zum Glück reicht bei jedem Gegner – mit Ausnahme der Endgegner – ein Treffer, um ihn zu vernichten. Zu Beginn wende ich mich nach links. Bald kommen mir die ersten beiden Gegner entgegen. Schnell schlage ich nach ihnen. Verdammt – zu spät! Ich verliere meine erste Energie. Auch die nächsten Bälle verfehle ich. Dann werde ich von einer großen Kugel überrascht, die von hinten auf mich zuhüpft. Obwohl die Spielfigur eine gewisse (meist zu lange) Zeit braucht, sich umzudrehen, kann ich diesen Unhold mit einem gezielten Schlag ausschalten, bevor er mich verletzen kann. Eine neue Gefahr macht mir mehr zu schaffen: Aus dem Boden schnellen Stangen nach oben. Zum Glück ragen die Spitzen dieser Stangen eine kurze Zeit hervor, bevor der komplette Speer aus dem Boden donnert. So gelingt es mir, vor dem militanten Spargel abzu-





Beast

stoppen oder gerade noch zu überspringen. Während diesem Spießrutenlauf werde ich von einer Fledermaus und einer graubraunen Kugel attackiert, die mir jedoch beide keinen Schaden zufügen. Dann komme ich zu einigen Feuerbällen, die in ausreichendem Abstand vor mir aus der Erde ausgespuckt werden und nach kurzer Zeit wieder verschwinden. Langsam taste ich mich weiter vor. Plötzlich greifen mich zwei Fledermäuse an. Bei der Abwehr achte ich nicht auf den Boden. Das rächt sich, denn ausgerechnet hier hat irgendjemand eine Falle aufgestellt. Wieder ein Punkt weniger. Nach kurzem Marsch erreiche ich einen Baum mit einer Tür. Ich betrete ihn und steige in seinem Inneren eine morsche Holztreppe hinab. (Es hat übrigens keinen Zweck, in der Landschaft draußen weiter nach links vorzudringen, denn nach kurzer Zeit wird man von einem Schlammloch verschluckt...).

Der hohle Baum

Nachdem ich unten angelangt bin, folge ich dem Gang nach rechts. Von oben stößt ab und zu ein Wurzelende nach unten vor, dem man aber relativ gut ausweichen kann. Auch die Rakete, die die kleine Figur am Ende der Treppe abschießt, läßt sich leicht überspringen. Mehr Probleme bereitet da schon der blaue Ball, der mir von rechts entgegenspringt und mir wieder einen Punkt meiner Lebensenergie raubt. Die nach unten führende Leiter ignoriere ich. In dem folgenden Abgrund starren mir tödliche Stacheln entgegen. Die Schlucht überquere ich mit einem gewagten Satz. Am Ende der nächsten beiden Plattformen lasse ich mich einfach fallen. Nun befinde ich mich in einer großen Halle, die nach links durch eine Wand begrenzt ist. Zwei wacklige Stiegen führen tiefer in den Baum hinab. Nach rechts hin scheint der Saal unbegrenzt zu sein. Ich entscheide mich für die rechte der beiden Leitern. Aus den nächsten beiden Räumen führt nur je eine Treppe weiter nach unten, denen ich notgedrungen folge. Nach dieser kurzen Pause treffe ich wieder auf Diener des Beasts: Zwei rote Unholde mit Schlangenleib und Drachenköpfen greifen mich an, gefolgt von einem hüpfenden blauen Ball. Nachdem ich sie ohne Gegentreffer zu Boden geschlagen habe, steige ich die Leiter hinab. Ich lande in einer Halle, aus der je zwei Leitern nach oben und unten herausführen. Ich bin die rechte Leiter von oben heruntergekommen, also wähle ich auch die rechte Leiter nach unten. Kurze Zeit später merke ich, daß meine Wahl keine Bedeutung hatte, da beide Leitern, die aus der Halle nach unten führen, in dem Gang enden, in dem ich mich momentan befinde. Die Leiter nach unten beachte ich zunächst nicht weiter und eile nach links. Gerade noch rechtzeitig bemerke ich die Säuretropfen, die hier regelmäßig von der Decke platschen. Da kommen mir auch schon die nächsten Fieslinge entgegen. Nacheinander nähern sich mir einige merkwürdige Riesen, die mich jedoch – nach ein paar schlagkräftigen Argumenten – passieren lassen müssen. Am Ende des Ganges befindet sich wieder eine Schlucht. Da auf der anderen Seite in einer Nische ein goldener Schlüssel lockt, überspringe ich den Abgrund ohne Zögern. Da es hier nicht weitergeht und der Abgrund nicht sonderlich tief zu sein scheint, lasse ich mich einfach fallen. Und siehe da – ich lande am linken Ende eines anderen Ganges. Diesen durchwandere ich also nach rechts. Nach einer kurzen Wegstrecke entdecke ich einen magischen Trank. Angesetzt und gekippt. Ich habe Glück gehabt: Es war ein Trank, der meine Energie wieder voll aufgefüllt hat. So gestärkt lasse ich den beiden nächsten Beschützern des Beasts, zwei der schon bekannten Schlangen mit Drachenkopf, keine Chance. Am rechten Ende des Ganges steige ich über die Leiter wieder eine Etage höher. Diese Leiter führt hier aber noch weiter hoch, und über ein kleines Plateau und eine weitere Stiege lande ich wieder in der



Halle mit den vier Leitern – wer aufgepaßt hat, weiß es noch – je zwei nach oben und unten. Drei habe ich bereits genutzt, also erklimme ich nun die linke Leiter nach oben. Ich befinde mich nun auf einem etwas größeren Absatz, von dem links eine Stiege herabführt. Von oben ragt ebenfalls eine Leiter herab, die ich von unten aber nicht erreichen kann. Also steige ich links herab. Den faßähnlichen Gegenstand rechts sollte man jetzt noch nicht berühren – es ist ein Teleporter, der einem später noch eine Wegstrecke abnimmt. Ich taste mich nach links vor. Nach kurzer Zeit fallen wieder Säuretropfen von der Decke herab, und ich werde von einigen Riesen angegriffen. Sie müssen meinen plazierten Schlägen weichen. Am Ende meines Weges finde ich einen großen Drachen, der sich auf einem Stein niedergelassen hat. Ab und zu wirft er eine blaue Kugel hoch und fängt sie anschließend wieder auf. Dazwischen stößt er seinen feurigen Atem aus. In einer der Atempausen haste ich zu ihm und knie mich vor ihm nieder, in der Hoffnung, daß mir so der Feueratem nichts anhaben kann. Und tatsächlich streift der heiße Odem knapp über mich hinweg. In den kurzen Atempausen erhebe ich mich und schlage auf die blaue Kugel, mit der sich der Drache die Zeit vertreibt. Bei jedem Tref-



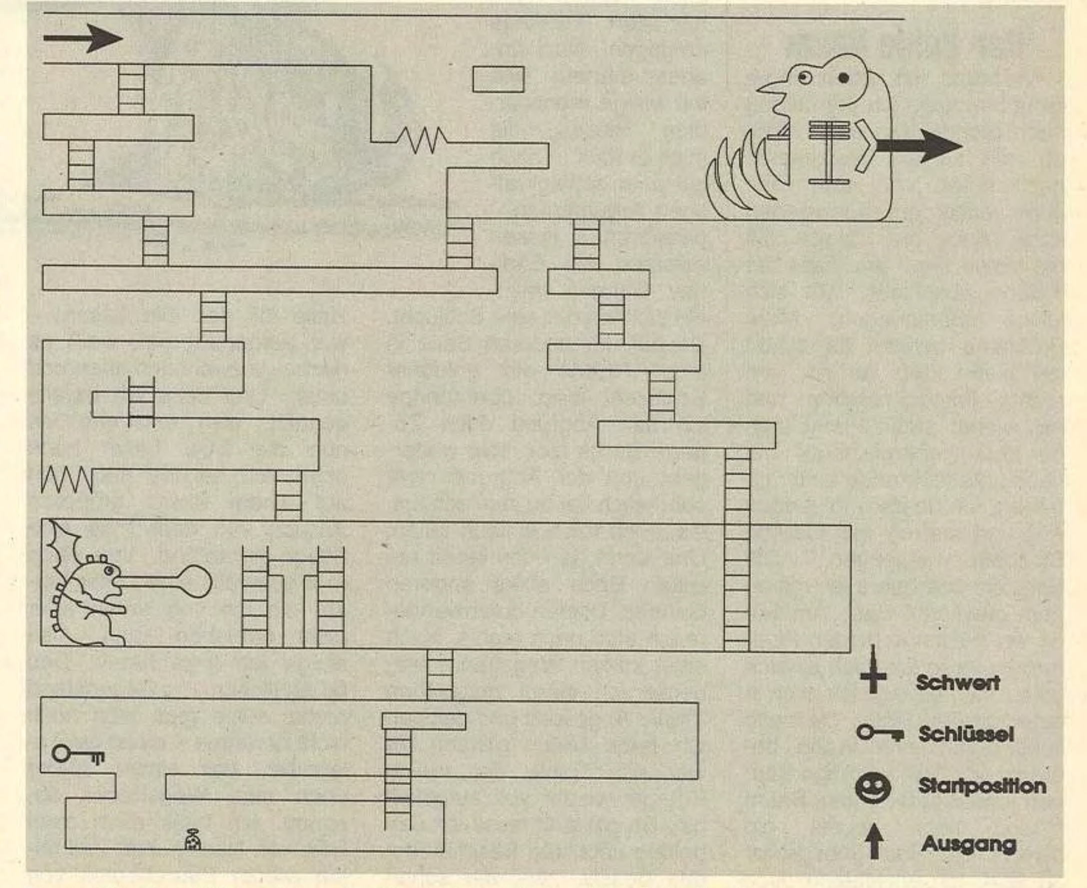
Shadow of the Beast

fer blinkt sie kurz auf. Ich kann die Kugel jeweils zwei- bis dreimal treffen, bis ich mich wegen des Flammenstrahls wieder ducken muß. Nach zehn Treffern löst sich die blaue Kugel auf, und ich bemerke zu meiner großen Freude, daß ich über einen bumerang-ähnlichen Schuß verfüge. Schnell springe ich aus der Reichweite des Feueratems des Drachen. Aber ich bin nicht schnell genug und werde kurz gesengt, was aber auch nur einen Lebenspunkt kostet. Ich eile zu dem bereits erwähnten Teleporter. Er befördert mich in einen Raum, den ich wiedererkenne. Dort bin ich bereits zu Anfang des Levels gewesen .

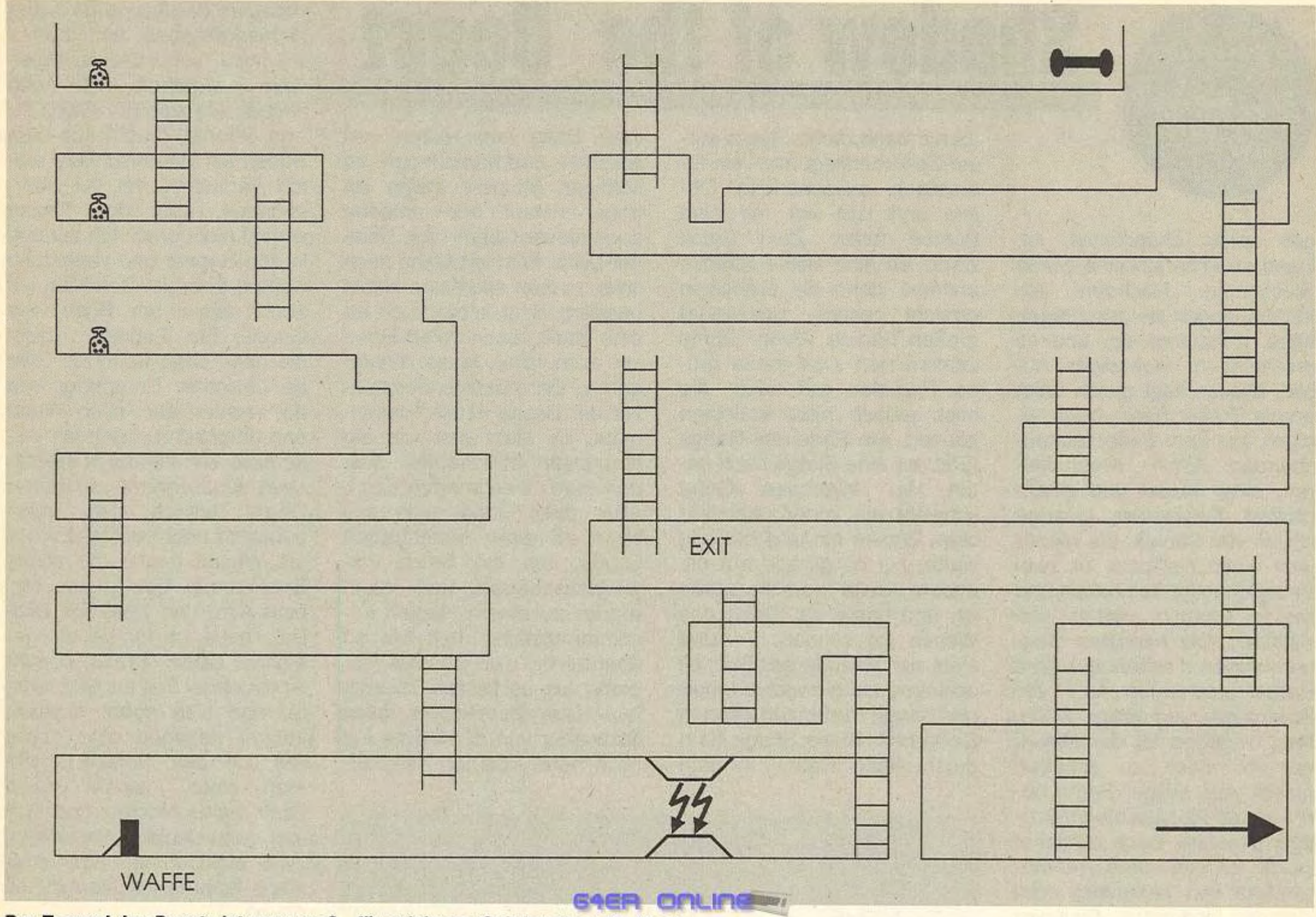
Der zweite Abschnitt der Höhle

Dieser Raum liegt zwei Ebenen unter der unendlich scheinenden Halle. Ich steige mit Hilfe zweier Leitern in diese Halle und begebe mich nach rechts. Nach einiger Zeit höre ich vor mir ein merkwürdiges Rumpeln. Zu spät bemerke ich, daß ich in eine Falle gegangen bin. Ein riesiger Steinblock versperrt mir den Rückzug. Ich kann dem Monster nicht ausweichen. Langsam schiebt es sich in mein Blickfeld. Es ist weißgrau und hat eine Form, die mich entfernt an einen Stiefel erinnert. Der Kopf mit dem schnabelähnlichen Gebilde könnte von einem Vogel stammen. Aus der »Schuhspitze« ragen vier Stacheln nach oben heraus. Ich schleudere meinen Bumerang nach ihm. Bei jedem Treffer blinkt der Gigant kurz auf. Nach drei Treffern zieht er sich kurz zurück. Dann erscheint er wieder, um nach fünf weiteren Treffern meinerseits noch einmal kurz zu verschwinden. Sein nächster Auftritt ist sein letzter: nach weiteren zwei Treffern löst er sich endgültig auf. Geschafft! Mit fast voller Lebensenergie dringe ich neugierig weiter vor. Leider verliere ich beim Verlassen dieses Abschnittes auch den Bumerang wieder.

Die Wände haben ihr Aussehen verändert. Waren sie bisher bräunlich, so sind sie nunmehr grünlich. Mir bleibt kaum Zeit, darüber nachzudenken, denn von oben stoßen metallene Stacheln nach unten in den Gang hinein, denen man aber leicht ausweichen kann. Dann nähern sich mir die schon beschriebenen Riesen, mit denen ich aber auch gut klarkomme. Als nächstes erreiche ich die erste Leiter nach oben. Sie endet in einem Gang, in dem mir eine Fledermaus entgegenfliegt. Leider habe ich mal wieder nicht aufgepaßt, so daß sie meine Energie ein wenig dezimiert. Am linken Ende des Ganges ragt ein Hebel aus der Wand. Ein Schild warnt mich davor, ihn umzulegen: »Don't touch!«. Aber ich kann der Versuchung nicht widerstehen und drücke... Zu meiner Erleichterung passiert mir nichts. Ich sehe zunächst gar keine Veränderung. Also mache ich kehrt. Am rechten Gangende erklimme ich die nach oben führende Leiter. Sie bringt mich in einen neuen Raum. Zunächst wende ich mich nach links. Zu spät bemerke ich die Killerbiene, die wie wild hinter mir hersummt – wieder ein Pünktchen Lebensenergie weniger! An der linken (unsichtbaren!) Begrenzung des Raums erblicke ich einen weiteren Schlüssel, den ich natürlich sofort an mich nehme. Daraufhin drehe ich mich wieder um und marschiere zum rechten Ende des Raums. Die Killerbiene, die mir entgegenfliegt, bekommt einen Schlag, bevor sie mir etwas anhaben kann. Auf meinem Weg komme ich an einer Tonne vorbei. Ich schlage sie entzwei und finde einen Heiltrank, der mir vier Punkte meiner Lebensenergie wiedergibt. Sonst ist hier nichts mehr, und ich kehre über die beiden Leitern in die Anfangshalle zurück. Ich dringe nach rechts tiefer in die Katakomben vor. Über eine Leiter gelange ich auf ein Plateau, auf dem eine erstaunlich schnelle Schnecke herumflitzt. Auch sie zieht mir vor ihrem Tod noch etwas Energie ab. Am rechten Ende dieses Wegs führt eine lange Stiege nach unten. Sie durchquert einen leeren Raum und führt dann in einen langen Gang, der nach links weiterführt. Als ich ihn entlangeile, tauchen vor mir in einigem Abstand Schlangenköpfe aus dem Boden auf. Sie schleudern Feuerkugeln nach mir, vor denen ich mich aber rechtzeitig ducken kann. Dieses Spielchen wiederholt sich noch einige Male, bis ich diesen Abschnitt hinter mich gebracht habe. Über eine Leiter erreiche ich ein tiefer gelegenes Plateau, auf dem ein Egel sein Unwesen treibt. Da ich ihn nicht töten kann, überspringe ich ihn und lasse mich am rechten Ende des Plateaus nach unten fallen. Ich lande in einem großen Raum, in dem sich in Abständen eine Reihe von je drei Totenschädeln von der Decke herunterschlängelt, unter denen man aber ohne Probleme durchlaufen kann. Die Leiter ignoriere ich zunächst und entdecke so an der rechten Wand noch einen Trank, der meine Lebensenergie auf ihren Höchststand schnellen läßt. Dann klettere ich die Leiter hinab, durchquere einen



Der zweite Abschnitt der Höhle ist mit einer detaillierten Karte kein Problem



Der Tempel des Beasts ist zwar groß , für erfahrene Spieler aber ein Klacks

leeren Gang und benutze die Stiege nach unten. Von dort aus geht es nun nach links. Mir kommt eine riesige Wespe entgegen, die einen Regen kleiner Bomben abschmeißt und meine Energie wieder ein wenig verringert. Nachdem ich die nächste Leiter hinabgeklettert bin, töte ich einen roten Käfer, der hier an der Decke entlangkrabbelte. Ich nehme die Leiter nach unten und wende mich nach links. Dort führt eine weitere Leiter auf einen kleinen Absatz, den ich über eine Stiege weiter links wieder verlasse. Während ich hinunterklettere, bemerke ich ein Wesen, das wie ein Astronaut aussieht und in der Kammer unter mir hin- und herschwebt. Im richtigen Moment lasse ich mich hinab und schalte diesen Wächter des Beasts aus. Eine zweite Leiter durchquert diese Kammer. Ich steige sie hinauf. In dem Raum finde ich einen "Power Punch", der mir ungeheure Kraft verleiht. Spätere Versuche ergaben, daß dieser Trank von einem Kraftfeld umgeben war, das ich durch das Betätigen des Hebels ausgeschaltet hatte. Nachdem ich ihn eingenommen habe, kehre ich um und klettere über die lange Leiter zwei Ebenen hinab. In diesem Gang befinden sich an der Decke vier Düsen. Als ich mich ihnen nähere, stößt die erste Feuer aus. Als die erste aufhört, fängt die zweite an zu arbeiten. Also stelle ich mich zwischen die erste und die zweite, bis auch die aufhört. Das wiederholt sich noch zweimal, dann habe ich diese Maschinen hinter mich gebracht. Die Stiege, die nach oben führt, beachte ich nicht weiter und marschiere weiter nach rechts. Plötzlich stoßen Schlangenleiber aus dem Boden und von oben hinab, denen ich aber gerade noch so ausweichen kann. Nach diesen Hindernissen bemerke ich schwefligen Geruch. Er stammt von dem Endmonster dieses Abschnitts. Es sieht aus wie ein liegender Drache. In regelmäßigen Abständen spuckt er Feuer. Vor ihm stößt ab und zu ein Metallstachel aus dem Boden. Da sich meine Energie fast auf dem Höchststand befindet, stelle ich mich mitten in den Flammenstrahl und schlage so schnell wie möglich auf das Monster ein, das bei jedem Treffer aufblinkt. Dank des Power Punches kostet es mich lediglich zwei Punkte meiner Energie, bis der erst übermächtig scheinende Gegner schlappmacht. Nach diesem schnellen Sieg fühle ich, daß ich vielleicht doch eine Chance gegen das Beast und seine Schergen habe... Mit einem der beiden Schlüssel öffne ich die Tür am Ende des Raums. Durch sie gelange ich in einen Brunnen. Nach einer langen Kletterei erreiche ich endlich wieder die Oberfläche.

Der Weg zum Tempel

Draußen setze ich meinen Weg nach rechts fort. (Würde ich mich nach links wenden, käme ich schnell wieder an den Ausgangspunkt meiner Suche.) Der erste Gegner, der sich sehen läßt, ist ein komischer alter Kauz, der vor mir wegspringt. Ich folge ihm und setze ihn mit einem Sprungtritt außer Gefecht. Nach einem der fliegenden Bälle komme ich an drei merkwürdige Säulen. Ich trete und schlage sie entzwei. In jeder Säule befindet sich ein Heiltrank, rein damit und meine Lebensdauer erreicht wieder den Höchststand von 25 Punkten. Doch eine der beiden Fledermäuse, die mich hinterrücks angreifen, saugt mir gleich wieder etwas Energie ab. Die nächsten Fallen sind die Metallstäbe, die plötzlich aus der Erde auftauchen und die ich bereits kenne. Doch auf einmal werden zusätzlich Bälle aus der Erde gespuckt, denen ich nicht rechtzeitig entkommen kann, zumal sie mich auch noch von hinten überraschen. Nach einem dieser fliegenden Bälle, der mir aber keine Probleme bereitet, wiederholt sich das Spielchen mit den aus der Erde ausgespuckten Bällen. Diesmal jedoch gelingt es mir, rechtzeitig aus dem Gefahrenbereich wegzutauchen. Unaufhaltsam dringe ich immer tiefer in dieses bedrohliche Land ein. Ein seltsamer Wicht, der mir aus einem Baum entgegenspringt, muß schnell einsehen, daß er ge-



Shadow of the Beast

gen mich chancenlos ist. Dann erreiche ich eine große Steinstatue. Nachdem ich fünfmal gegen sie geschlagen habe, zerspringt sie, und es erscheint ihr lebendiges Abbild. Dieses liegt gleich beim ersten Treffer flach. Nach einigen aus dem Boden auftauchenden Ästen, Krabbeltieren, einer Kugel und einem großen Zweibeiner gelange ich an vier Säulen, die wieder jede einen Heiltrank für zwei Energiepunkte beinhalten und meine Energie wieder voll auffüllen. Die nächsten Gegner kenne ich schon: aus dem Boden stochernde Äste, ein Zweibeiner und einige Bälle. Neu hingegen ist der Nebel, der mir doch zu schaffen macht. Aus einiger Ferne höre ich den Flügelschlag mächtiger Drachen. Doch zunächst werde ich von vorne und hinterrücks von laufenden oder kleinen fliegenden Drachen angegriffen. Dann erblicke ich den ersten von insgesamt zwei der riesigen Drachen. Sie sind jedoch harmlos, da sie lediglich eine kleine Bombe abwerfen, die man einfach überspringen kann. Nachdem der Angriff der Drachen abgeschlagen ist, greifen aus dem Boden graue Hände nach mir. Sie sind besonders unangenehm, da man sie nicht vorher erkennt. Hier verliere ich deshalb auch einen Teil meiner Lebensenergie. Nach einer Begegnung mit einer Biene gelange ich an ein großes Schloß. Ich vermute, daß es sich hierbei um einen Tempel handelt.

Im Innern des Tempels

Neugierig trete ich ein. Doch was ist das – hier herrscht ja totale Finsternis! Also verlasse ich den Tempel, um mir irgendwo Licht zu besorgen. Und tatsächlich finde ich einen Screen weiter rechts eine Fackel, die in der Wand steckt. Mit ihr ausgerüstet kehre ich in den Tempel zurück. Dort wende ich mich zunächst nach links und erklimme die Leiter. Oben geht es nur nach rechts. Nach kurzer Zeit überfliegt mich ein futuristisch aussehendes Objekt und läßt vor mir eine Bombe fallen. Zum Glück warte ich eine kleine Strecke entfernt, denn die Explosion erreicht einen unerwartet großen Radius. Weiter rechts stürzen sich zwei große grüne Pac-Men auf mich, die mich jedoch nicht verletzen können. Am Ende des Gangs führt nur eine Stiege nach unten. Im folgenden Gang schwebt ein leider unsterbliches Wesen hin und her. Ich warte, bis es gerade auf die andere Seite verschwunden ist, und haste los. Doch das Wesen ist schneller – und zieht mir Energie ab. Schnell erklimme ich die rechte Leiter und bringe mich nach oben in Sicherheit. Diese Stiege führt durch einen Raum, in dem zwei Bälle von rechts und links hin- und herspringen. Im richtigen Moment steige ich höher hinauf und entgehe auch dieser Gefahr. Am Ende der Leiter führt ein Gang nach links, in dem allerdings nichts passiert. Bald komme ich an eine Stufe, über deren Rand ich mich fallen lasse. Weiter geht's. Der nächste Beschützer der Bestie ist ein Riesenmaul. Es sieht erst wie ein harmloser Steinhaufen aus, den man überspringen kann. Aber dann öffnet sich das Maul zu einer beachtlichen Größe, um ein Stück vorwärtszuspringen und dann wieder zu einem Haufen zusammenzufallen. Ich bin so überrascht, daß ich erst reagiere, als es bereits zu spät ist. Kurze Zeit später fallen Schwerter von der Decke auf mich herab. Da ich beim Erscheinen der Schwerter sofort stehengeblieben bin, treffen sie mich nicht. Dieses Spielchen wiederholt sich noch einmal. Als sich der Gang etwas verengt, taucht aus dem Boden ein Bogenschütze auf. Ich versuche, ihn zu überspringen, aber das Timing stimmt nicht ganz: Ich springe in den Gegner und verliere so weitere Energie. Dann bin ich auch schon am Ende des Gangs. Ein Springer macht die nach oben führende Stiege unsicher: Er springt von der rechten zur linken Wand und umgekehrt. Doch ich lasse mich von ihm nicht irremachen und erklimme die Leiter. Oben wende ich mich zunächst nach rechts. Ein rotes Wesen nimmt mir etwas Energie ab. Von rechts wirbeln Äxte und Beile ins Bild. Bald habe ich für sie die geeignete Taktik heraus: Kommt ein braunes Beil ins Bild, sollte man sich sofort ducken; kommt dagegen eine graue Axt auf den Screen, sollte man einen kleinen Schritt nach rechts machen und sich erst dann ducken. Das klappt zwar nicht immer, aber meistens komme ich hiermit heil davon.

Weiter rechts kommt mir ein metallenes Bein entgegen. Leider verliere ich auch hier etwas Energie, bevor ich das Bein »brechen« kann. Endlich komme ich an das Ende des Gangs. Hier erwartet mich ein Bogenschütze, der sich in einer Truhe verschanzt hat. Auch hier trage ich eine Verletzung davon, die allerdings nicht von den abgeschossenen Pfeilen herrührt, sondern von einem mißglückten Sprung genau auf die Truhe. Nachdem ich den Schützen ausgeschaltet habe, nehme ich noch ein kleines Metallstück an mich, das hinter der Kiste lag. Schnell eile ich zurück nach links. An der Stelle, wo ich in diesen Gang gekommen bin, erhöht ein in einer Truhe verborgener Heiltrank meine Energie um vier Punkte. Weiter links auf meinem Weg begegne ich noch einem kleinen Egel, zwei Schlangen und einem Todesengel, die mir aber alle nichts anhaben können. Ganz rechts in diesem Gang entdecke ich einen Trank, der mir vier Energiepunkte wiedergibt. Dann klettere ich die Leiter hinunter. Unten und in der nächsten Etage finde ich

Hebel

Die Katakomben im hohlen Baum

am linken Ende je einen Energie+4-Heiltrank, letzterer von hüpfenden Bällen bewacht, die mir zuvor noch einen Punkt abziehen. Dann springe ich rechts die Stufen hinunter. Unten geht es nur nach links weiter. Von hinten rollen Fässer heran, von vorne kommen kleine Schlangen auf mich zu, und von der Decke lassen sich zwei riesige Spinnen herab: Dieser Weg kostet mich gleich zwei Punkte meiner Energie. Endlich erreiche ich die Leiter, die mich weiter nach unten führt. Nachdem ich unten angelangt bin, marschiere ich nach rechts. Drei Fässer und ein Todesengel fallen mir zum Opfer, bevor ich auch diesen Gang über eine Stiege nach unten verlasse. Unten wende ich mich zunächst nach links. Von hinten stürmen erneut Fässer und Äxte auf mich ein. Dabei übersehe ich die Kreatur, die mir an der Decke entgegenhangelt und mir weiteren Schaden zufügt. Doch ich werde reichlich belohnt. In der Truhe am Ende des Gangs finde ich eine Waffe, die einem Gewehr ähnelt. Jetzt haben die auf meinem Rückweg von vorne angreifenden Gegner, drei Killerbienen, keine Chance. Schnell dringe ich zu einer mechanischen Sperre vor. Auf dem Boden steht eine Maschine, die Blitze nach oben schickt und so mein Vordringen verhindert.

Ich knie mich deshalb vor die Maschine und stecke das kleine Metallstück, das ich hinter dem Bogenschützen erbeutet habe, hinein. Und siehe da: Kurzschluß, die Blitze verschwinden. Ich steige die Leiter hinter der Apparatur hoch. Von dem Vorsprung, auf dem ich ankomme, lasse ich mich nach links fallen. Nachdem ich ein Faß abgeschossen habe, klettere ich die von hier aus nach oben führende Stiege hoch. Meine Überraschung ist groß, als ich merke, wo ich mich befinde: ein kleines Stück westlich des Eingangs! Also laufe ich weiter nach rechts. Von links fliegen einige unförmige Vögel auf mich zu, und von oben nehmen mich zwei Selbstschußanlagen unter Feuer. Auf diese Weise geht mir erneut ein wenig Energie flöten. Schnell steige ich die Leiter am Gangende hinunter, bevor ein springender Ball weiteren Schaden anrichtet. Auf dem Weg nach links kommen mir zweimal vier Raketen entgegen. Ich bücke mich schnell und schieße die unterste Rakete ab, während die anderen über mich hinwegzischen. Nachdem ich die Leiter links hinabgestiegen bin, stehe ich endlich vor dem Endmonster dieses Abschnitts: Vor mir erscheint ein dreiköpfiger Drachen. Die drei Köpfe sehen aus wie Geierköpfe. Abwechselnd spucken sie Feuerkugeln. Ich stehe zufällig so, daß mir nur die Kugeln des untersten Kopfs gefährlich werden können. Ich schieße also so viel ich kann, während ich gleichzeitig über die Feuerkugeln des untersten Kopfs springe. Nach einem relativ kurzem Kampf habe ich auch diese Kreatur ausgeschaltet. Durch eine Tür, die sich nur mit dem aus der Baumhöhle mitgenommenen Schlüssel öffnen läßt, gelange ich ins Freie. Leider verliere ich wieder meine Waffe, als ich den Tempel verlasse.

Der Weg zum Beast

Draußen herrscht eine so unmenschliche Hitze, daß das Atmen zur Qual wird. Ein unheilvoller Schatten verdunkelt diese Gegend. Ich spüre, daß ich das Land befreien muß. Leider verfüge ich nur noch über gut die Hälfte meiner Lebensenergie. Vorsichtig dringe ich weiter vor. Der erste Wächter ist ein Engel, der von hinten angreift und den ich gerade noch so erwische. Die nächsten beiden Gegner, ein Vogel und ein unförmiger Flieger, greifen mich frontal an und sind daher einfacher zu besiegen. Plötzlich taucht hinter mir ein Riesenfrosch auf. Ruckartig drehe ich mich um und kann ihn gerade noch abwehren. Die folgenden langustenartigen Flieger und die Vögel, die aus allen Richtungen auf mich einstürmen, verletzen mich dann aber ziemlich schwer. Hinter einem Grabstein, den ich allerdings vorher zertrümmern mußte, finde ich einen Energie+2-Trank.

Also, erstmal einen heben! Hinter dem nächsten Kreuz befindet sich wieder ein Trank – denke ich! In ihm steckt ein kleines Kreuz, das bei Berührung absolut tödlich wirkt! Also noch mal von vorne... Die nächsten Gegner sind drei Skelette, die aber schnell wieder in sich zusammenfallen... Doch die beiden Flieger, die zwischen den Gerippen angreifen, kosten mich wieder etwas Energie. Dann sehe ich vor mir ein weiteres Kreuz. Doch es ist nur eine Falle, denn als ich es zerstöre, erscheint statt des erhofften Tranks ein Todesengel, der aber meinen Schlägen weichen muß. Im nächsten Kreuz finde ich dann aber doch noch einen Heiltrank. Auf meinem Weg begegnet mir noch ein größerer Flugdrachen, der mich aber nicht aufhalten kann. Auch der Engel, der dem nächsten Kreuz entsteigt, ist schnell überwunden. Dann ist es endlich soweit:

Ich stehe vor dem Beast!



Das Beast

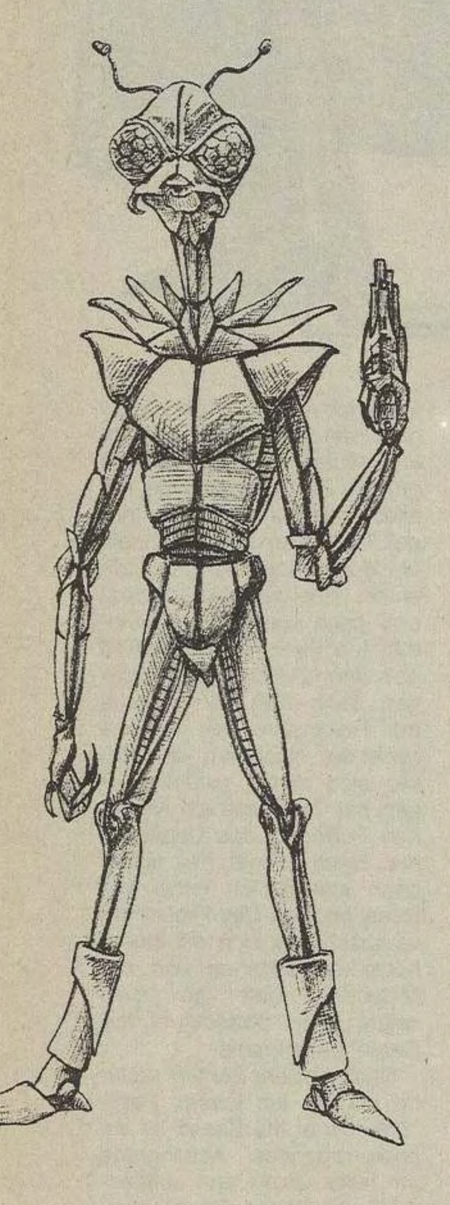
Der Schatten des Beasts hat das Land so lange verdunkelt. Eine ungeheuer große Macht steht mir gegenüber. Mit Respekt, aber ohne Furcht trete ich dem Ungeheuer, das ja meine Entführung veranlaßt hat, gegenüber. Es ist so riesig, das ich nur seinen Fuß erkennen kann. Ich selbst bin gerade so groß wie eine seiner Zehen! Ich stelle mich vor seinen großen Zeh und schlage mit aller Kraft auf seinen Fußnagel. Nach kurzer Zeit schnellt ein Haken nach vorn, der mir einen Energiepunkt abzieht und dann wieder verschwindet. Ich kann immer dreimal auf den Zehennagel schlagen, dann muß ich mich aus der Reichweite des Hakens begeben. Nachdem der Haken sich wieder zurückgezogen hat, bearbeite ich wieder den Fußnagel des Ungeheuers. Nach einiger Zeit ist es dann soweit: Ich habe das Beast besiegt! Das Programm verabschiedet sich mit einem hübschen Bildchen und der Mitteilung, daß ich mich selbst vom "Shadow of the Beast" befreit habe.

Nach diesem Schluß erlaube ich mir ein kurzes Fazit. "Shadow of the Beast" ist ein hervorragendes Actiongame mit toller Grafik und spitzenmäßigem Sound. Doch vor allem den Schluß hätte ich mir schöner vorgestellt als nur ein Endbild. (pk)

STARF

Seit Jahrhunderten ist die Menschheit von fernen Planeten fasziniert, auch wenn sie unerreichbar sind. Mit »Starflight« sind Sie besser dran: ab in den Raumgleiter und losfliegen ...

von Sven Ehlert



Die folgenden Herrschaftssysteme wurden bereits erkundet (in Klammer das jeweilige zugehörige File):

- Die Planeten um das eigene System bei 125,100 (SFLG.INNER SPACE)
- die MECHAN 9 (SFLG.MECHAN 9)
- die VELOX oder VELOXI (SFLG.VELOXI)
- die SPEMIN (SFLG.SPEMIN)
- die ELOWAN (SFLG.ELOWAN)
- die THRYNN (SFLG.THRYNN)
- sowie die Rasse die sich unter den SPEMIN und inks von den THRYNN befindet. Deren Name sind bislang noch unbekannt, zur Wahl stehen noch PHLEGMAK, MINSTRELS und MYSTERIOUS.

Erklärung der Planetenkarten

System: Unter diesem Punkt sind die Koordinaten des Sonnensystems aufgeführt. Die Reihenfolge: von links oben nach rechts unten. Steht hinter den Koordinaten ein »*«, bedeutet das, daß sich dieses System in einem Nebel befindet und auch nicht auf der Sternenkarte eingezeichnet ist.

»N« bezeichnet die Nummer des Planeten im System (von innen nach außen).

Min/Bio: Angabe der Mineralien-/Biodichte eines Planeten in Prozent.

Grav ist die Schwerkraft eines Planeten.

Temperatur: Die Temperatur wie sie vom Sensor angegeben wird. Zusätzlich: »TÖDLICH!«, wenn der Pla-

STARFLIGHT - Referenzkarte Planeten für Commodore C 64
(W) 1991 by TMS

Sonnensysteme der Spemin, Seite 1

System	N	Min	Bio	Grav	Temperatur	v	wichtige Mineralien
67,184	1	79	0	2.45	arktisch-tropisch		Plutonium, Gold
	2				TÖDLICH!		
	3	36	0	0.52	subarktisch-arktisch		Plutonium
83,169	1	33	0	1.20	subarktisch-gemäßigt		Rodnium, Quecksilber
	2	16	0	0.28	subarktisch-arktisch	x	Rodnium, Quecksilber
104,169					keine Planeten!		
84,168	1	87	0	0.70	arktisch-tropisch	x	Rodnium, Platin
	2	63	0	5.57	subarktisch-arktisch	x	Rodnium
	3	40	0	5.00	subarktisch	x	Rodnium
105,165	1	17	0	0.63	Inferno	x	Gold
	2	94	0	0.97	glühend-Inferno	x	Tungsten
	3				TÖDLICH!		
	4	29	80	2.00	arktisch-tropisch		
	5				TÖDLICH!		
	6	1	0	0.10	subarktisch-arktisch		Plutonium
69,163	1	80	0	1.30	gemäßigt-glühend		Silber, Plutonium
	2	56	0	0.75	subarktisch-gemäßigt		Rodnium
119,162	1				TÖDLICH!		
	2				TÖDLICH!		
121,158	1	23	0	0.58	glühend-Inferno	x	Quecksilber
	2	0	0	0.80	tropisch-Inferno		
	3	77	0	0.60	gemäßigt-glühend		
	4	54	0	0.91	subarktisch-gemäßigt		
	5	30	0	0.90	subarktisch-arktisch		Gold
101,156*					keine Planeten!		
43,151	1	96	0	1.90	glühend-Inferno		Gold
	2	91	0	1.80	subarktisch-glühend		
	3	87	0	1.70	subarktisch-gemäßigt		
45,151	1	35	0	0.10	tropisch-Inferno	x	
	2	5	60	0.65	gemäßigt-glühend		Tungsten
	3				TÖDLICH!		
	4	60	0	0.91	subarktisch-arktisch	x	Silber
	5	43	0	1.45	subarktisch	x	
	6	100	0	0.49	subarktisch		Gold
44,150	1	59	0	0.59	tropisch-Inferno	x	Platin
44,149					keine Planeten!		
46,148	1				TÖDLICH!		
	2				TÖDLICH!		
	3				TÖDLICH!		
	4	82	0	0.61	subarktisch		Plutonium
87,148*	1				Heimatplanet		
118,146	1	82	0	0.67	glühend-Inferno		Plutonium
	2				TÖDLICH!		
	3				TÖDLICH!		
	4	20	25	1.50	arktisch-tropisch		
56,144*	1	17	34	0.94	subarktisch-gemäßigt		Platin
	2	76	0	0.70	subarktisch-arktisch	x	Quecksilber
	3	52	0	1.84	subarktisch		
91,139	1	3	0	3.41	subarktisch-gemäßigt		Gold
	2	80	0	0.58	subarktisch		Gold
114,138	1	56	0	0.77	Inferno		Rodnium
	2	33	0	0.32	tropisch-Inferno		Rodnium, Gold
	3				TÖDLICH!		
	4	87	0	1.10	subarktisch-arktisch	x	
76,133	1	98	0	0.99	Inferno		Tungsten
	2	74	0	0.98	arktisch-tropisch		
76,131	1	67	0	0.31	Inferno	x	
	2	44	0	0.29	Inferno	x	Tungsten
	3	20	0	5.83	tropisch-Inferno	x	
56,127*					keine Planeten!		
42,126	1	69	0	0.34	tropisch-Inferno	x	Tungsten
	2	45	0	6.79	subarktisch-gemäßigt		
104,125					keine Planeten!		
56,124*	1	99	0	0.28	Inferno		Gold
	2	76	0	5.66	Inferno		
	3				TÖDLICH!		
	4				TÖDLICH!		
58,124*	1	6	0	0.63	glühend-Inferno		
	2	83	0	0.64	tropisch-Inferno	x	
	3	60	0	3.87	gemäßigt-glühend	x	Tungsten, Platin
	4	37	0	3.50	arktisch-tropisch	x	Gold, Plutonium
	5				TÖDLICH!		
	6	91	0	0.57	subarktisch-arktisch	x	Gold, Silber
77,123*	1	9	58	0.77	subarktisch-gemäßigt		
	2	45	0	0.92	subarktisch	x	Gold
	3	21	0	0.40	subarktisch		Gold, Platin
57,121*	1	22	0	0.73	arktisch-tropisch		Gold
88,120	1	98	0	0.20	arktisch-tropisch		Gold
	2				TÖDLICH!		
94,118	1	85	0	0.82	tropisch-Inferno		Quecksilber
	2	60	0	0.86	gemäßigt-glühend	x	Gold
	3	36	0	7.65	arktisch-tropisch	x	Platin
	4	13	0	7.29	subarktisch-arktisch	x	
91,117	1	52	0	0.87	glühend-Inferno		Gold, Quecksilber
	2				TÖDLICH!		
	3				TÖDLICH!		
117,114	1	52	0	0.89	arktisch-tropisch		Gold
	2				TÖDLICH!		
	3	5	0	0.85	subarktisch		
68,104					keine Planeten!		
95,103	1				TÖDLICH!		
63,102	1	1	0	2.50	gemäßigt-glühend		Gold
	2	78	0	2.13	arktisch-tropisch		
	3				TÖDLICH!		
	4	32	0	1.40	subarktisch-arktisch		Plutonium, Quecksilber
	5	9	0	1.90	subarktisch	x	Plutonium
66,102	1	44	0	0.66	tropisch-Inferno	x	Rodnium
	2	17	0	0.64	arktisch-tropisch	x	Rodnium
	3	94	0	3.94	subarktisch-gemäßigt	x	Rodnium, Quecksilber
	4	71	0	3.60	subarktisch		Rodnium
70,102	1	86	0	1.90	glühend-Inferno	x	Plutonium, Platin
	2	63	0	0.45	gemäßigt-glühend	x	Plutonium
	3	40	0	0.43	arktisch-tropisch	x	Plutonium, Silber
	4				TÖDLICH!		
65, 99	1	48	0	0.12	Inferno		
	2	25	0	0.10	subarktisch-gemäßigt		
81, 98	1	60	70	1.90	gemäßigt-glühend		Quecksilber
	2	25	0	0.65	subarktisch	x	

L I G H T

STARFLIGHT - Referenzkarte Planeten für Commodore C 64
(W) 1991 by TMS

Sonnensysteme im Inner Space, Seite 1

System	N	Min	Bio	Grav	Temperatur	v	wichtige Mineralien
180,124	1	55	0	0.36	tropisch-Inferno		Gold
	2	40	0	0.95	gemäßigt-glühend		Gold, Quecksilber
	3	8	0	6.76	arktisch-tropisch		Gold
	4	85	0	6.40	subarktisch-arktisch		Gold
	5	62	0	0.28	subarktisch		
	6	39	0	0.70	subarktisch		
180,122	1	70	0	0.86	tropisch-Inferno	x	
	2				TÖDLICH!		
166,121	1				TÖDLICH!		
180,120	1	50	0	2.50	subarktisch-gemäßigt		Quecksilber
	2	1	0	1.60	subarktisch-arktisch	x	Tungsten
	3	78	0	0.38	subarktisch		Gold
163,119	1	57	0	0.11	tropisch-Inferno		
	2				TÖDLICH!		
	3	3	0	2.10	arktisch-tropisch		Quecksilber
	4				TÖDLICH!		
	5	65	0	0.30	subarktisch-arktisch	x	Silber, Plutonium
	6	41	0	1.17	subarktisch	x	Silber, Rodnium
	7	18	0	0.48	subarktisch	x	Silber
173,118	1				TÖDLICH!		
	2				TÖDLICH!		
175,112	1				TÖDLICH!		
184,112					keine Planeten!		
123,107	1	4	0	1.60	Inferno		Silber, Gold
	2				TÖDLICH!		
	3	58	0	7.74	glühend-Inferno		Plutonium
	4	35	0	0.78	gemäßigt-glühend		Quecksilber, Platin
	5	11	0	0.76	arktisch-tropisch	x	Tungsten
123,101	1	90	0	0.60	tropisch-Inferno		
	2	20	34	2.50	gemäßigt-glühend		Platin, Silber
	3				TÖDLICH!		
	4				TÖDLICH!		
	4	97	0	0.91	subarktisch	x	Tungsten, Gold, Silber
	5	74	0	0.52	subarktisch	x	Tungsten
	6	50	0	0.50	subarktisch	x	Tungsten
125,100	1	27	0	0.48	glühend-Inferno		
	2				Heimatplanet		
	3	15	7	1.80	subarktisch-gemäßigt		Quecksilber, Rodnium
	4				TÖDLICH!		
	5	35	0	1.60	subarktisch		Gold
157, 98	1	99	0	0.49	gemäßigt-glühend		
	2				TÖDLICH!		
	3	50	0	1.80	subarktisch-arktisch		
	4				TÖDLICH!		
158, 95	1	50	0	0.14	tropisch-Inferno		Quecksilber
	2	30	0	0.12	gemäßigt-glühend	x	Gold
	3	12	0	2.86	arktisch-tropisch	x	Gold, Platin
	4				TÖDLICH!		
	5	11	0	2.13	subarktisch-tropisch		Rodnium
	6	7	0	0.52	subarktisch-gemäßigt		
	7	3	0	0.51	subarktisch		
156, 94					SUPERNOVA!		
175, 94	1	14	0	1.80	subarktisch-gemäßigt		Quecksilber
	2	90	0	0.81	subarktisch	x	
	3	67	0	0.37	subarktisch	x	Platin
114, 92					keine Planeten!		
157, 91	1	28	0	4.68	subarktisch-arktisch		Gold
164, 85*	1	70	0	0.64	Inferno	x	Rodnium
	2	47	0	0.99	Inferno	x	Silber
	3	23	0	3.53	Inferno	x	
	4	0	0	0.94	glühend-Inferno	x	
	5				TÖDLICH!		
	6	54	0	2.43	gemäßigt-glühend		
	7	27	0	2.80	arktisch-tropisch		
	8	68	0	0.88	subarktisch-gemäßigt		Gold

STARFLIGHT - Referenzkarte Planeten für Commodore C 64
(W) 1991 by TMS

Sonnensysteme im Inner Space, Seite 2

System	N	Min	Bio	Grav	Temperatur	v	wichtige Mineralien
165, 85*	1	93	0	0.65	subarktisch-gemäßigt	x	Plutonium
164, 84*	1				TÖDLICH!		
	2				TÖDLICH!		
	3				TÖDLICH!		
165, 84*	1	31	0	0.32	Inferno		Quecksilber
	2	68	0	0.30	Inferno		Gold
	3	85	0	6.80	Inferno		
	4	62	0	5.72	tropisch-Inferno		Gold
	5	39	0	0.69	gemäßigt-glühend	x	Gold
	6	7	0	1.15	arktisch-tropisch		
143, 82	1	21	0	1.10	glühend-Inferno	x	Tungsten
	2	98	0	1.00	tropisch-Inferno		Plutonium
	3	70	0	0.24	gemäßigt-glühend		Platin
	4	51	0	0.98	arktisch-tropisch		
145, 81	1	36	0	0.38	Inferno	x	
	2	13	0	0.79	glühend-Inferno	x	Tungsten, Plutonium
	3				TÖDLICH!		
	4				TÖDLICH!		
144, 80	1	81	0	1.70	Inferno		
	2				TÖDLICH!		
126, 72	1				TÖDLICH!		
	2	87	0	0.31	subarktisch-gemäßigt		Plutonium

▲ Das Sonnensystem im Inter Space

◀ Das Sonnensystem der Spemin

net eine Erdanziehungskraft von mehr als 8 aufweist (s. Handbuch) oder es sich um einen Gasriesen handelt. In diesem Fall kann man nicht auf dem Planeten landen.

»keine Planeten!«: das Sonnensystem besteht nur aus einer Sonne.

"Heimatplanet" ist der Heimatplanet der jeweiligen Rasse und kann deswegen nicht betreten werden.

"SUPERNOVA": bei 156,94 entstand gerade eine Supernova als der Pilot das Gebiet erkunden wollte, deshalb können hier noch keine Angaben gemacht werden.

»v« deutet an, daß das Wetter auf dem jeweiligen Planeten (bei einem »x« in der Spalte) entweder »violent« oder »very violent« ist. Das ist eigentlich nur für Anfänger wichtig, da deren Charaktere nicht in der Lage sind in einem Sturm (oder bei jedem anderen »violent« Wetter), die Lage des Spaceships zu orten. Später passiert so etwas nicht mehr. Außerdem wird im Sturm mehr Energie verbraucht und die Sensoren arbeiten nicht mehr.

Wichtige Mineralien: Hier sind alle auf dem Planeten vorkommende Erze, die mehr als 300 MU einbringen, aufgeführt.



Tips

Wenn Sie unbedingt ENDURIUM brauchen, sollte Sie die City of the Ancients aufsuchen (56,144/ 1. Planet/Koordinaten auf der Stenenkarte) oder in den Orbit des Heimatplaneten der Spemin (Karte!) eindringen und dort mit Laserklasse 5 alles kleinschießen. Es kommen immer wieder neue (kleine) Schiffe die aber keine Bedrohung darstellen!

(pk)

STARF

STARFLIGHT - Referenzkarte Planeten für Commodore C 64
(W) 1991 by TMS

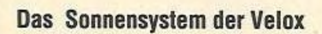
Sonnensysteme der Velox(i), Seite 1

System	N	Min	Bio	Grav	Temperatur	v	wichtige Mineralien
146,177					keine Planeten!		
143,175	1	60	0	0.97	gemäßigt-tropisch		Gold, Quecksilber
	2	37	0	0.96	subarktisch-gemäßigt	x	Gold
	3	14	0	0.61	subarktisch	x	Gold, Platin
149,173	1	7	0	0.68	tropisch-Inferno		Gold
	2	83	0	0.60	arktisch-tropisch		Gold, Quecksilber
151,173	1	45	0	0.35	glühend-Inferno	x	
	2	22	0	0.33	tropisch-Inferno	x	Silber
	3	100	0	0.75	arktisch-tropisch		Rodnium
	4				TÖDLICH!		
	5	53	0	0.80	subarktisch-arktisch		Gold, Plutonium
	6	30	0	0.90	subarktisch		Gold, Platin
145,168	1	69	0	1.50	subarktisch-gemäßigt	x	Tungsten, Silber
136,167	1				TÖDLICH!		
	2				TÖDLICH!		
	3				TÖDLICH!		
	4	92	0	0.81	subarktisch	x	Rodnium
132,165	1	72	100	1.25	gemäßigt-glühend		
	2	37	0	0.66	subarktisch-gemäßigt		
119,162	1				TÖDLICH!		
	2				TÖDLICH!		
166,159	1	78	0	1.30	glühend-Inferno		
	2	54	0	1.20	arktisch-tropisch		Gold
121,158	1	23	0	0.58	glühend-Inferno	x	Quecksilber
	2	0	0	0.80	tropisch-Inferno		
	3	77	0	0.60	gemäßigt-glühend		
	4	54	0	0.91	subarktisch-gemäßigt		
	5	30	0	0.90	subarktisch-arktisch		Gold
136,158	1	46	0	0.94	tropisch-Inferno	x	Tungsten
166,158					keine Planeten!		
137,157	1	62	0	0.98	tropisch-Inferno	x	Quecksilber, Silber
	2	39	0	0.20	gemäßigt-glühend	x	Quecksilber, Rodnium, Platin
	3	16	0	4.36	arktisch-tropisch	x	Quecksilber
	4	93	0	3.99	subarktisch-arktisch	x	Quecksilber, Platin, Silber
	5	69	0	3.63	subarktisch	x	
162,156	1	70	0	0.82	tropisch-Inferno	x	Gold
	2	47	0	1.50	gemäßigt-glühend	x	
	3				TÖDLICH!		
	4	1	0	1.60	subarktisch		
137,153	1	31	0	0.29	subarktisch-gemäßigt		Tungsten
	2	8	0	5.82	subarktisch		
	3	85	0	0.24	subarktisch		Quecksilber
150,148	1	22	0	0.79	gemäßigt-glühend	x	Gold
	2				TÖDLICH!		
	3	100	0	1.30	subarktisch-gemäßigt	x	Gold, Tungsten
	4				Heimatplanet		
	5	30	0	6.22	subarktisch		Gold
	6	7	0	0.71	subarktisch		Gold
	7	84	0	0.25	subarktisch		Gold
168,148*	1	40	0	0.48	tropisch-Inferno	x	Plutonium
	2				TÖDLICH!		
	3	94	0	1.70	subarktisch-gemäßigt	x	Gold, Silber
118,146	1	82	0	0.67	glühend-Inferno		Plutonium
	2				TÖDLICH!		
	3				TÖDLICH!		
	4	20	25	1.50	arktisch-tropisch		
131,146	1	79	0	0.57	gemäßigt-glühend		Plutonium
	2				TÖDLICH!		
	3	32	0	0.92	subarktisch		Platin
	4	9	0	1.67	subarktisch		Platin
	5	86	0	0.50	subarktisch	x	Platin

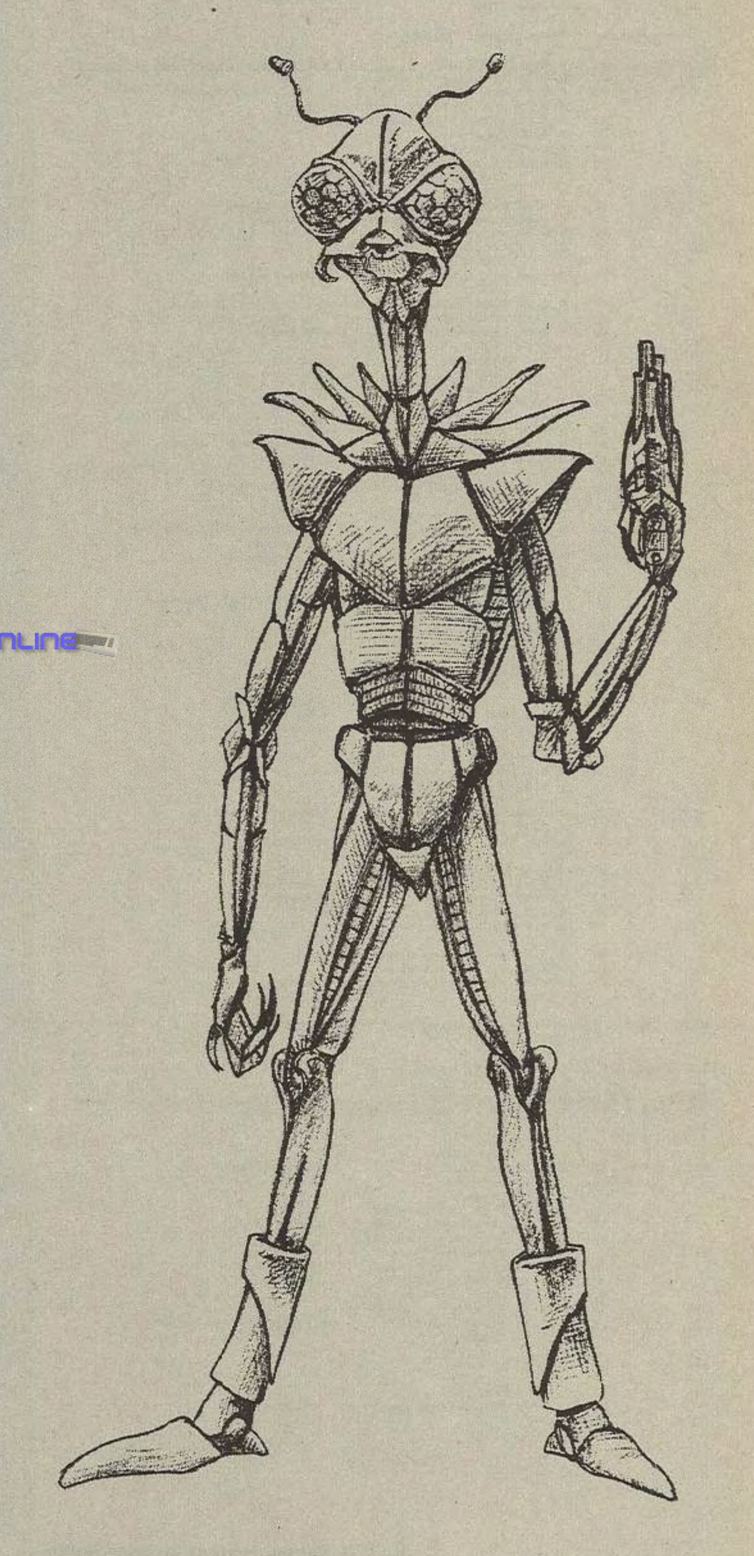
STARFLIGHT - Referenzkarte Planeten für Commodore C 64
(W) 1991 by TMS

Sonnensysteme der Velox(i), Seite 2

System	N	Min	Bio	Grav	Temperatur	v	wichtige Mineralien
114,138	1	56	0	0.77	Inferno		Rodnium
	2	33	0	0.32	tropisch-Inferno		Rodnium, Gold
	3				TÖDLICH!		
	4	87	0	1.10	subarktisch-arktisch	x	
150,138	1	29	0	3.49	arktisch-tropisch		Plutonium
	2	1	0	3.13	subarktisch-arktisch		Plutonium, Rodnium
161,135	1	78	0	0.78	Inferno		Quecksilber
	2	75	0	0.73	glühen-Inferno		Quecksilber
149,133	1	100	0	0.20	Inferno		Silber
	2	16	0	1.90	glühend-Inferno	x	Platin
	3				TÖDLICH!		
	4	45	62	0.50	gemäßigt-glühend		Silber, Gold, Platin
	5	27	86	0.89	arktisch-tropisch		Rodnium
	6	24	0	1.60	subarktisch-gemäßigt	x	Quecksilber, Silber Tungsten
144,131					keine Planeten!		
128,124	1	25	0	0.40	gemäßigt-glühend		Rodnium, Quecksilber
	2	2	0	1.50	arktisch-tropisch		Rodnium
	3	80	0	0.36	subarktisch-gemäßigt		Rodnium, Gold
129,123	1	22	0	1.70	tropisch-Inferno	x	Silber, Platin
	2				TÖDLICH!		
151,119	1	19	0	0.70	Inferno	x	Tungsten
	2	96	0	0.68	Inferno	x	Tungsten
	3	73	0	0.98	glühend-Inferno		Gold
	4				TÖDLICH!		
	5				TÖDLICH!		
131,116	1	65	0	0.29	gemäßigt-glühend	x	Tungsten, Quecksilber
	2	42	0	1.00	subarktisch-gemäßigt	x	Tungsten, Silber
143,115	1	21	90	0.55	gemäßigt		
	2	67	0	1.30	subarktisch-gemäßigt		Rodnium



Das Sonnensystem der Velox



L I G H T

STARFLIGHT – Referenzkarte Planeten für Commodore C 64
(W) 1991 by TMS

Sonnensysteme der *unknown*, Seite 1

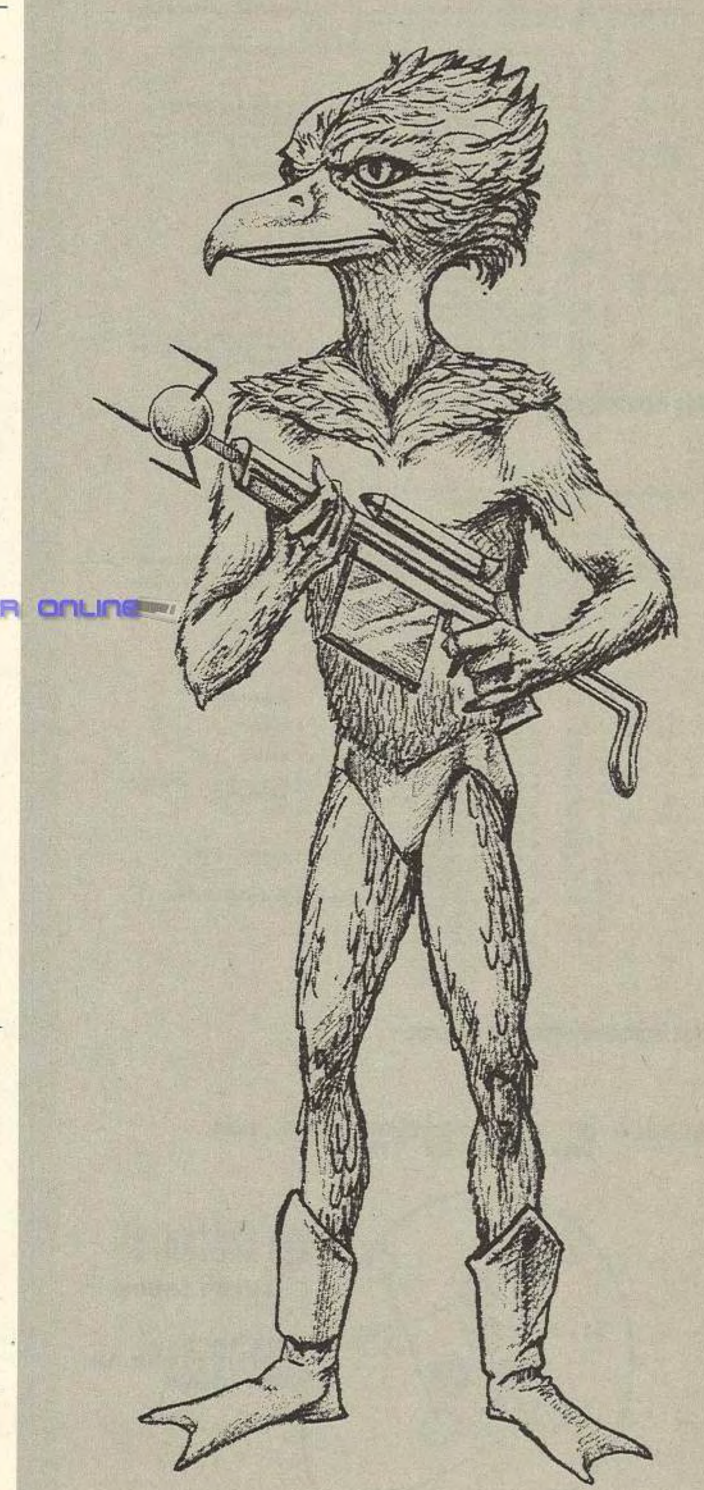
System	N	Min	Bio	Grav	Temperatur	v	wichtige Mineralien
81, 98	1	60	70	1.90	gemäßigt-glühend		Quecksilber
	2	25	0	0.65	subarktisch	x	
97, 92					keine Planeten!		
88, 86	1				TÖDLICH!		
	2	26	0	3.46	subarktisch-arktisch		Tungsten, Plutonium, Gold
	3	3	0	0.58	subarktisch		Tungsten, Platin
91, 86	1	80	0	0.57	Inferno		Tungsten
	2	57		0.70	glühend-Inferno		Tungsten, Quecksilber
	3	34	0	0.54	tropisch-Inferno	x	Quecksilber
	4	10	0	0.52	gemäßigt-glühend	x	Plutonium
	5	88	0	0.10	subarktisch-arktisch	x	
98, 82	1	26	0	1.80	arktisch-tropisch	x	Rodnium, Tungsten
	2	3	0	0.45	subarktisch-gemäßigt		Plutonium
	3	80	0	1.60	subarktisch-arktisch		Plutonium
	4				TÖDLICH!		
	5	33	0	0.79	subarktisch		Plutonium, Gold
86, 80	1	73	0	0.63	arktisch-tropisch		Tungsten, Rodnium
95, 80	1				TÖDLICH!		
	2				TÖDLICH!		
98, 80	1	18	0	0.52	Inferno	x	Tungsten, Plutonium
	2	95	0	0.51	glühend-Inferno	x	
	3				TÖDLICH!		
	4	49	0	1.80	subarktisch-gemäßigt	x	Silber
102, 80	1				TÖDLICH!		
	2				TÖDLICH!		
	3	64	0	0.74	subarktisch-arktisch		Platin, Quecksilber
88, 78	1	65	0	0.70	tropisch-Inferno	x	
	2				TÖDLICH!		
	3				TÖDLICH!		
	4				TÖDLICH!		
98, 78	1	88	0	0.10	glühend-Inferno		Rodnium
	2	65	0	2.47	subarktisch-arktisch		Rodnium, Quecksilber
87, 77	1				TÖDLICH!		
	2	89	0	6.20	subarktisch-arktisch	x	Rodnium
104, 71	1	12	0	0.55	gemäßigt-glühend	x	Rodnium
	2	89	0	0.50	subarktisch-gemäßigt	x	Silber
	3	66	0	0.90	subarktisch-arktisch	x	Plutonium
	4	43	0	1.13	subarktisch	x	Platin, Tungsten
90, 69	1	59	0	0.94	gemäßigt-glühend	x	
	2	35	0	0.90	subarktisch	x	Silber, Plutonium
83, 67	1				TÖDLICH!		
	2				TÖDLICH!		
	3	28	0	0.17	gemäßigt-glühend		
	4				TÖDLICH!		
	5	82	0	0.60	subarktisch-arktisch		Quecksilber
68, 66*	1	80	100	0.76	gemäßigt-glühend		
	2	89	0	1.40	arktisch-tropisch		Silber, Quecksilber
	3	65	0	7.22	subarktisch-tropisch	x	
	4	42	0	0.75	subarktisch	x	Plutonium, Platin
52, 65					keine Planeten!		
54, 62					keine Planeten!		
52, 59	1	62	0	0.17	Inferno	x	Rodnium
	2	39	0	0.62	glühend-Inferno	x	Quecksilber, Silber
	3				TÖDLICH!		
	4	92	0	0.40	gemäßigt-glühend		
52, 56	1	31	0	0.23	arktisch-tropisch	x	Platin
	2	50	74	1.00	gemäßigt-glühend		
	3				TÖDLICH!		
	4	85	0	4.51	subarktisch-arktisch	x	Plutonium
121, 56					keine Planeten!		

STARFLIGHT – Referenzkarte Planeten für Commodore C 64
(W) 1991 by TMS

Sonnensysteme der *unknown*, Seite 2

System	N	Min	Bio	Grav	Temperatur	v	wichtige Mineralien
86, 55	1	19	0	0.30	Inferno	x	Platin
	2	96	0	1.10	glühend-Inferno	x	Rodnium
	3	73	0	0.26	tropisch-Inferno	x	Silber
	4				Heimatplanet		
	5				TÖDLICH!		
	6	3	0	0.20	subarktisch-gemäßigt		Silber
	7	80	0	1.80	subarktisch-arktisch		Silber, Gold
	8	57	0	0.16	subarktisch		Rodnium, Gold
77, 54*	1	98	0	0.99	subarktisch-gemäßigt		
86, 42	1	20	0	0.69	subarktisch-arktisch		
94, 42	1	98	0	0.89	tropisch-Inferno		Gold
	2				TÖDLICH!		
	3	60	52	3.70	subarktisch-gemäßigt		Gold, Platin
	4				TÖDLICH!		
	5	5	0	0.82	subarktisch		Gold, Platin, Quecksilber
87, 40	1	13	0	0.33	glühend-Inferno	x	Rodnium
	2	90	0	1.20	gemäßigt-glühend	x	
	3				TÖDLICH!		
	4	43	0	0.27	subarktisch-arktisch	x	Gold
82, 38	1	21	0	0.20	subarktisch		Gold
88, 38	1	83	0	0.39	glühend-Inferno	x	Gold
	2				TÖDLICH!		
	3	36	0	0.78	subarktisch	x	Gold, Quecksilber
55, 32	1	15	0	0.86	tropisch-Inferno	x	Gold
	2	78	27	4.00	subarktisch-gemäßigt		Rodnium
	3	69	0	1.60	subarktisch	x	Gold
	4	45	0	0.39	subarktisch	x	Gold, Rodnium
66, 31	1	69	0	0.75	arktisch-tropisch	x	Plutonium
	2	45	0	0.74	subarktisch-gemäßigt		Platin
	3	22	0	0.72	subarktisch		

Das Sonnensystem der Unknown



STARFLIGHT

STARFLIGHT – Referenzkarte Planeten für Commodore C 64
(W) 1991 by TMS

Sonnensysteme der Thrynn

System	N	Min	Bio	Grav	Temperatur	v	wichtige Mineralien
144, 44	1	50	0	0.99	gemäßigt-glühend		
	2				TÖDLICH!		
	3	95	0	0.89	subarktisch-arktisch	x	Rodnium, Silber
	4				TÖDLICH!		
	5				TÖDLICH!		
	6	26	0	0.43	subarktisch	x	
125, 39	1	64	0	1.10	gemäßigt-glühend	x	Plutonium, Platin
	2	41	0	5.95	subarktisch	x	Plutonium
	3	17	0	5.58	subarktisch	x	Platin, Plutonium
135, 35					keine Planeten!		
129, 33	1	86	0	0.70	tropisch-Inferno		Rodnium
	2	25	80	0.60	gemäßigt-glühend		Plutonium
	3				TÖDLICH!		
	4				TÖDLICH!		
	5				TÖDLICH!		
113, 28	1				TÖDLICH!		
	2	56	0	0.40	subarktisch-gemäßigt		
	3	32	0	0.57	subarktisch		Gold
126, 28					keine Planeten!		
128, 25	1	2	0	0.83	Inferno		Tungsten
	2	80	0	1.50	Inferno		
	3	56	0	7.77	glühend-Inferno		
	4	33	0	0.78	arktisch-tropisch		Plutonium, Silber, Gold
144, 22	1	88	0	0.93	arktisch-tropisch		Rodnium, Quecksilber
	2	65	0	0.92	subarktisch-gemäßigt	x	Rodnium, Gold

Das Sonnensystem der Thrynn

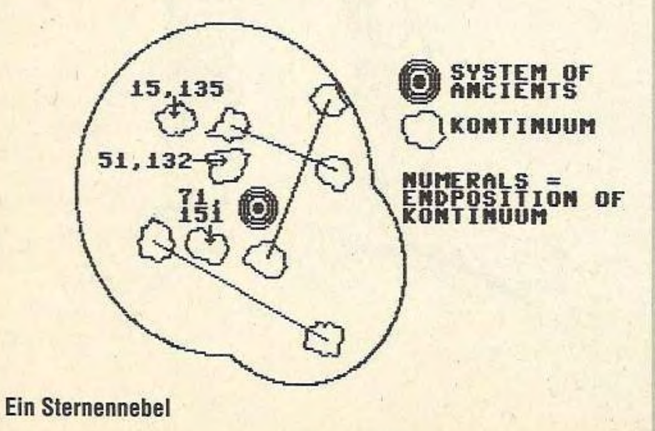
STARFLIGHT – Referenzkarte Planeten für Commodore C 64
(W) 1991 by TMS

Sonnensysteme der Elowan

System	N	Min	Bio	Grav	Temperatur	v	wichtige Mineralien
151, 68	1	57	0	0.95	gemäßigt-glühend		Silber, Gold
	2	34	0	3.25	subarktisch-arktisch		Silber, Quecksilber
	3	11	0	0.58	subarktisch		Silber
148, 63	1	6	0	0.11	gemäßigt-glühend		
	2	33	0	0.72	arktisch-tropisch		Plutonium
	3				TÖDLICH!		
	4				TÖDLICH!		
154, 62	1	9	0	0.70	arktisch-tropisch		
	2	86	0	1.93	subarktisch-arktisch		
	3	63	0	0.52	subarktisch		Quecksilber
172, 55					keine Planeten!		
160, 48	1	64	0	0.26	glühend-Inferno	x	Platin
	2	40	0	0.86	gemäßigt-glühend	x	
	3	17	0	4.95	arktisch-tropisch	x	Silber
	4	94	0	0.65	subarktisch-arktisch	x	
	5	71	0	0.18	subarktisch	x	Plutonium, Tungsten
	6	48	0	0.16	subarktisch		Plutonium
163, 46	1	73	0	0.24	Inferno	x	Rodnium
	2	50	0	0.67	glühend-Inferno	x	
	3	30	0	1.78	arktisch-tropisch		
	4	3	0	0.97	subarktisch-gemäßigt		Silber, Platin
144, 44	1	50	0	0.99	gemäßigt-glühend		
	2				TÖDLICH!		
	3	95	0	0.89	subarktisch-arktisch	x	Rodnium, Silber
	4				TÖDLICH!		
	5				TÖDLICH!		
	6	26	0	0.43	subarktisch	x	
160, 44	1				TÖDLICH!		
	2				TÖDLICH!		
162, 43	1				TÖDLICH!		

Das Sonnensystem der Elowan

NEBULA OF THE ANCIENTS – 57.144
(W) 1991 BY TMS



Ein Sternennebel

STARFLIGHT – Referenzkarte Planeten für Commodore C 64
(W) 1991 by TMS

Sonnensysteme der Mechan 9

System	N	Min	Bio	Grav	Temperatur	v	wichtige Mineralien
143,115	1	21	90	0.55	gemäßigt		
	2	67	0	1.30	subarktisch-gemäßigt		Rodnium
145,107	1	63	0	0.31	Inferno		Tungsten
	2	59	0	0.73	glühend-Infeno		Tungsten
	3	54	0	0.22	tropisch-Inferno		Silber
	4				Heimatplanet		
	5	46	0	5.26	subarktisch-glühend		

Das Sonnensystem der Mechaning



von Oliver Pott

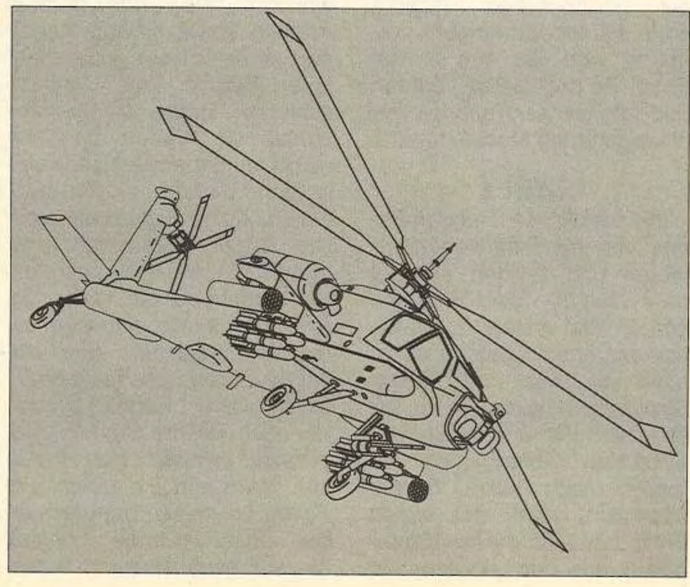
Gunship

Libelle des Todes

Die Kampfstiefel geschnürt, den Helm auf und rein in den Hubschrauber. Eine gefährliche Mission nach der anderen wartet in »Gunship« auf Sie.

In 30 Fuß Höhe umkreise ich gerade mit geladener 30-mm-Bordkanone einen Bunker, da passiert's: Mein Bordcomputer meldet mir den Anflug einer infrarotgelenkten Rakete. Gerade will ich einen Köder abwerfen, schon schlägt sie wie eine zornige Hornisse ins »Hinterteil« meines Heli ein. »Hit by enemy missile, vessel destroyed« erscheint lapidar auf dem Bildschirm, gefolgt von der Meldung, daß meine »career as a pilot« leider gerade den Bach runtergegangen sei.

So oder ähnlich beginnt wohl jeder Pilot bei der Kampfhubschrauber-Simulation »Gunship« von Microprose. Aber zuerst darf ich mich mal vorstellen: mein Name ist Colonel Dr.P.; Pilot an Bord des derzeit modernsten Kampfhubschraubers der Welt, des Apache. Er verfügt über vier Waffensysteme gegen Luft- und Landziele sowie ein modernes Abwehrsystem. Kein Wunder, immerhin kostet ein einziger Helikopter eine ganz hübsche Summe in Millionenhöhe. Naja, wie jede Karriere in der US-Armee, begann auch meine ganz unten, nämlich als »Sergeant« auf einem Übungsplatz, wo man erstmal mit dem Heli umzugehen lernt und mit Übungsmunition rumballert. Ich kann Euch sagen, es ist gar nicht so einfach, dieses Vehikel in der Luft zu halten, geschweige denn, damit zu fliegen. Trotzdem war mein Vorgesetzter mit mir zufrieden, und ich wurde zur Belohnung gleich in Südostasien eingesetzt, wo ich genug Gelegenheit hatte, meine Waffensysteme zu testen. Die erste schwierigere Mission erhielt ich einige Zeit später: eine befreundete Luftlandetruppe sollte hinter feindlichen Linien landen, und ich mußte nun das Gebiet von feindlichem Gerät säubern – auf gut Deutsch: alles kaputtballern, was mir vor meine Kanone kommt. Ich belud meinen Apache mit »Hellfires« gegen gepanzerte Bodenziele, zwei »Sidewinders« gegen feindliche Hubschrauber und 1200 Schuß Munition für meine Bordkanone. Angekommen, gelang es mir gleich, ein feindliches Hauptquartier niederzubrennen. Leider bemerkte ich nicht die Flugabwehrkanone, die auch gleich das Feuer auf mich eröffnete. »Tiefer« schoß es mir durch den Kopf, aber es war schon zu spät. Zwar ging mein Heli »tiefer«, aber leider sehr unkontrolliert und vor allem blitzschnell. Die Flak hatte mir nämlich einen der beiden Motoren und den Hauptrotor weggeschossen. Glücklicherweise überlebte ich, und konnte mich in die Nähe eines befreundeten Bunkers retten. Nicht auszudenken, wenn die mich gekriegt hätten... Mein Chef war über den Verlust des Hubis weniger erfreut, und so war erstmal Kartoffeln putzen angesagt (Gott sei Dank kein Latrinendienst). Doch wie es mit negativen Erfahrungen so ist, es kamen auch bald erste positive: Meine erste wichtige Auszeichnung, die »Silver Star«-Medaille erhielt ich im Nahen Osten. Solche Auszeichnungen werden Piloten für ganz besondere Leistungen innerhalb eines Auftrags verliehen. So gibt es Medaillen für Tapferkeit oder für Kameradschaft. Im Nahen Osten sollte ich ein für den Feind strategisch wichtiges Nachschubdepot zerstören. »Das ist ja leicht; nur ein einziges Ziel«, dachte ich mir. Der Flug zum Missionsziel verlief auch ganz ruhig. Das Depot befand sich in zwei Kilometern Entfernung genau auf meiner Schußlinie; leider noch zu weit für meine Bordkanone. »Hellfire«-Raketen kann man leider nicht für solche Ziele einsetzen, die können nur schwergepanzerte Ziele zerstören. Auf 500 m herangekommen, schoß ich, was die Bordkanone hergab. Plötzlich signalisierte mir mein Bordcomputer das Näherkommen einer »Hind«, das ist das feindliche Gegenstück des Apache. Um den aus dem Luftraum zu befördern, mußte ich viel höher aufsteigen. Leider konnte mich dadurch der Radar eines feindlichen Raketenwerfers erfassen. Der machte seinem Namen dann auch alle Ehre und warf mit Raketen nur so um sich. Zwei davon trafen mich, eine weitere konnte ich mit einer sehr heißen »Fackel« einer »Flare« ködern. Zuvor war es mir gelungen, das Depot zu zerstören. Die Hind trickste ich mit einer »Sidewinder«-Rakete aus, und schwerbeschädigt erreichte ich mit nur noch einem Triebwerk und defektem Heckrotor die Heimatbasis.



Nach diesem überaus erfolgreichen Luftfeldzug wurde ich zum »Major« befördert. Während die Anfänger noch reguläre Missionen fliegen, in denen der Schwierigkeitsgrad sehr niedrig ist, betraute man mich mit Aufträgen von höherem Risiko. Ich flog in die verschiedensten Gebiete der Erde; z.B. in Vietnam oder in Westeuropa, nahm ab und zu eine mehr oder weniger heikle Spezial-Freiwilligenmission in gefährliche Gebiete an, und erhielt zur Belohnung einige Medaillen. Das alles brachte mir die Beförderung zum »Colonel« – dem höchsten Fliegerrang. Ich bekam sogar für besondere Tapferkeit die »Distinguished Service-Cross«-Medaille verliehen. Mein Chef kam auf mich zu: »Ich brauche einen Freiwilligen...«. Wie oft hatte ich das schon gehört; solche Missionen rauben einem den letzten Nerv, außerdem geht häufig der eine oder andere Helikopter gänzlich verloren. »Es wird schon schiefgehen«, dachte ich mir, und nahm trotzdem an. Ich sollte in Westeuropa, einem der heikelsten Gebiete, ein gesamtes Panzerbataillon zerstören. Mit nur einem Hubschrauber! Gegen die modernsten Panzer des Feindes belud ich den Apache mit 16 Hellfire-Raketen und zusätzlichem Futter für die Bordkanone. Gegen Mitternacht startete ich... In 50 Fuß Höhe, geschützt gegen Radarabtaster, alle Störer eingeschaltet, kroch ich meinem Ziel entgegen. »Target...« den ersten Panzer hatte mein automatisches IHADDS-Zielerfassungssystem im Visier. Mit einer »Hellfire« machte ich kurzen Prozeß'. Leider gab der Feind Alarmstufe »ROT« und gleich darauf tastete mich der Radarstrahl eines Raketenwerfers ab. Geistesgegenwärtig warf ich einen Köder ab. Mit einer weiteren Hellfire zerstörte ich

noch einen Panzer. Die Aktion war allerdings so geräuschvoll, daß mich eine Flak bemerkte. Ein trockener Schuß und aus war's mit meiner Zieloptik. Mit nur noch knapp der Hälfte meiner Raketen schoß ich aus Leibeskräften zurück. Wenn nur nicht das Malheur mit den Treibstofftanks passiert wäre: die Flak ballerte mir zunächst den linken Motor in Stücke und durchsiebte danach zu allem Überfluß meinen Kerosintank. Wenigstens hatte ich meine Mission erfüllt. Nur der Heimweg – mit schwindendem Treibstoff – stand mir noch bevor. Eine kleine Infanterie-Einheit wollte mir zwar noch ein paar Steine in den Weg legen, aber mit denen hatte ich kaum mehr Probleme (nachts sind die so gut wie blind). Mit kleinen Verletzungen, einem Wrack an Fluggerät, aber mit Ruhm bekleckert landete ich auf einer befreundeten Basis. Ziel erreicht! Nach diesen Strapazen überreichte man mir die »Congressional Medal of Honor«, Amerikas höchste Auszeichnung für besondere Verdienste zur Wahrung des Friedens und der Freiheit usw. Wie's weiterging? Tja, im Moment mache ich Urlaub auf Teneriffa, natürlich auf Kosten der Airforce (pk)

Tips zum Spiel

- Zunächst müssen Sie auf dem Übungsfeld lernen, mit der Steuerung umzugehen, bis Sie das Gefühl haben, den Hubschrauber sicher zu beherrschen.
- Bei Gunship kommt es auf taktisches Geschick an, reines Rumballern führt selten zum Ziel. Vor jeder Mission gut überlegen, welche Waffen man für welche Ziele einsetzen will!
- Den »Easy-Flight«-Modus nach Möglichkeit nicht anwählen, denn hier lernt man nicht, wie man mit dem Hubschrauber umgeht!
- Nicht »Sick-callen«; man erhält einen Eintrag in der Personalakte, die Beförderungen erschwert!
- Tips zu den hohen Auszeichnungen: Die DSC-Medaille gibt's ab 4000 Punkten in einer Mission; die CMOH ab 5000. Um die CMOH zu erreichen, muß man Schwierigkeitsgrad ULTIMATE eingestellt haben; am »leichtesten« fliegts sichs dann nachts im Mittleren Osten.

Shoot'em'Up-Spektakel

Enforcer

Ich mache mich mit einem »Enforcer-Fullmetal-Megablast«-Raumgleiter auf den Weg in eine Krisenregion in die Weiten des Universums. Ohne große Umschweife geht's zum Frontalangriff gegen die feindlichen Alienhorden über.

Volker Siebert und Lutz Nowack

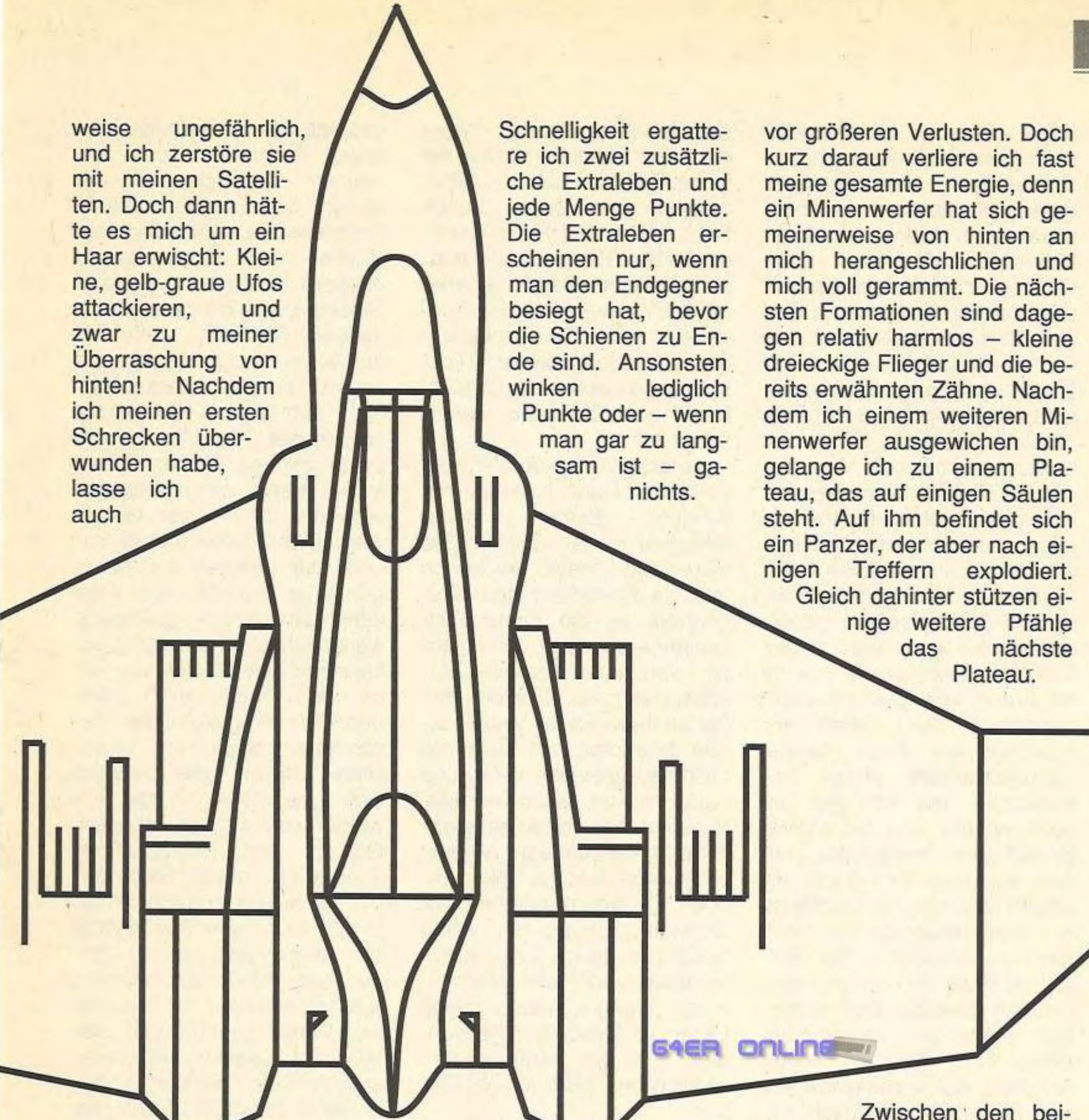
In der Grundausstattung verfügt mein Gleiter über ein Hochleistungspulsenergie-Triebwerk und ein Plasma-Schnellfeuerblaster. Durch längeres Drücken des Feuerbuttons kann ich einen Powerbeam aktivieren, der auch gepanzerte Feinde mit einem Treffer außer Gefecht setzt. Diese Bewaffnung läßt sich durch Module erweitern, die im Verlauf der Mission eingesammelt werden können. So stehen mir dann Streuschüsse sowie reflektierende und normale Laser verschiedener Stärke, Schutzschilde, Smartbombs, Speed-ups und -downs und nicht zuletzt zwei Drohnen zur Verfügung, die meinen Gleiter ständig umkreisen. Jeder meiner zunächst vier Raumgleiter verfügt über einen begrenzten Energievorrat, der bei gegnerischen Treffern oder Feindberührungen verringert wird. Ist erst einmal Ebbe, ist der Gleiter verloren und mit ihm sind alle bis dahin ergatterten Module futsch.

Level 1

Die feindlichen Truppen haben von meinem Nahen erfahren und senden mir auf dem Weg zu ihrem Planeten bereits die ersten Formationen entgegen. Doch zunächst rüste ich mich mit einem Streuschuß aus. Dann erscheinen die ersten Staffeln feindlicher Abfangjäger, die jedoch noch keine Gefahr darstellen. Nach der ersten Welle baue ich meinen Streuschuß aus und aktiviere die beiden Drohnen. Da sie den Gleiter ständig umkreisen und dabei noch aus allen Rohren feuern, sind sie der beste Schutz vor feindlichen Treffern und später fast unentbehrlich. Dann gerate ich in einen Meteoritenschauer. Doch ich erhasche ziemlich bald einen Schutzschild. Dieser hält fünf Treffer aus, bevor er verbraucht ist, so daß ich nahezu unbeschadet durch den Hagel gelange. Anschließend steige ich auf normalen Laser um. Vor mir tauchen bizarre Felsformationen auf. Sie sind mit kleinen Kanonen bestückt, die mich sofort unter Beschuß nehmen. Ich erwidere das Feuer und lege sie in Schutt und Asche. Dann stoße ich auf einen größeren feindlichen Raumkreuzer, der mit einem stärkeren Laser ausgerüstet ist. Doch ich bin ihm an Geschwindigkeit überlegen, weiche seinen Schüssen aus und lasse ihm im Gegenzug keine Chance. Hinter einer weiteren Kanone attackieren mich kleine, schnelle Fighter von giftgrüner Farbe, die überraschend aus kleinen Löchern hervorschießen. Dann schalte ich wieder auf Streuschuß um. Der putzt alle gerade angreifenden gelben Gleiter vom Bildschirm, obwohl diese sinusförmig über den gesamten Bildschirm flitzen. Nach weiteren roten und grünen Staffeln sowie einigen Kanonen stoße ich auf graumetallene Kugeln, die vertikal schießen. Greife ich sie horizontal an, haben sie mir nichts entgegenzusetzen, obwohl sie mehrere Treffer aushalten. Dann rücken die Felsen enger zusammen und lassen mir zwei Wege frei. Ich wähle den oberen Gang. In einer Felsnische entdecke ich einen Extragleiter, den ich selbstverständlich aufnehme. Hinter diesem Engpaß erwarten mich weitere Staffeln und zwei der größeren Raumkreuzer. Nachdem ich durch ein Power-up meine Energie wieder aufgefüllt habe, können sie mir genausowenig anhaben wie die am Boden stationierten Kanonen. Später treffe ich auf weitere graumetallene Kugeln und noch einen Raumkreuzer. Dann finde ich zufällig einen Bonusblock, den ich vollständig ausraube. Nachdem ich erneut einem Meteoritensturm entkommen bin, passiere ich einen großen Planeten und seinen Mond. Dort attackieren mich weitere Staffeln der roten Gleiter, die von den grauglänzenden Kugeln unterstützt werden. Endlich ist es dann soweit: Ich stehe dem Endgegner des ersten Levels gegenüber, einem überdimensionalen Raumgleiter, der sich über den ganzen Bildschirm bewegt. Er feuert aus einem Riesenlaser auf mich. Instinktiv verziehe ich mich in die linke obere Ecke dort kann mir der Feind nichts anhaben. Sorgfältig beginne ich, seine Schwachstelle zu suchen. Es ist das Cockpit. Nach einigen Treffern haben meine Laser das gegnerische Schiff zerstört, und ich habe den ersten Abschnitt hinter mich gebracht.

Level 2

Endlich habe ich den Planeten erreicht. Doch bevor ich ihn unter die Lupe nehmen kann, muß ich seine Verteidigungsanlagen überwinden. Aus der Luft steuern mich graue Gleiter an, und vom Boden aus ballern braune Panzer auf meinen Fighter. Dann verändert sich der Hintergrund. Oben und unten erscheinen Stangen, auf denen bewegliche Selbstschußanlagen hin und her fahren. Diese schalte ich mit meinen Drohnen aus; dabei habe ich darauf zu achten, daß ich nicht mit einem der grauen Gleiter zusammenpralle. Außerdem befinden sich hier am Boden Schußanlagen, die wie riesige Satellitenschüsseln aussehen. Doch sie sind vergleichs-



weise ungefährlich, und ich zerstöre sie mit meinen Satelliten. Doch dann hätte es mich um ein Haar erwischt: Kleine, gelb-graue Ufos attackieren, und zwar zu meiner Überraschung von hinten! Nachdem ich meinen ersten Schrecken überwunden habe, lasse ich auch ihnen keine Chance. Diese Ufos greifen mich im folgenden Abschnitt häufiger an. Dabei werden sie von am Boden oder an der Decke befestigten Schußanlagen unterstützt, können mir jedoch keinen ernsthaften Schaden zufügen. Dann mache ich die Bekanntschaft einer überdimensionalen Kanone, deren Geschosse die Größe meines Gleiters erreichen und die dementsprechend Energie abziehen. Doch die Haltbarkeit dieser Megawummen ist nicht unbegrenzt – dank meines Lasers... Hinter weiteren Satellitenschüsseln, Riesenkanonen und Ufos erreiche ich endlich den Endwächter dieses Levels. Es ist ein Gleiter, der zunächst auf Schienen von mir fortbewegt wird und in kurzen Abständen feuert. In den Feuerpausen schiebe ich mich in seine Schußlinie und erwidere seine Attacken mit meinem Laser. Ziemlich schnell muß mein Gegner klein beigeben und verabschiedet sich mit einer Explosion. Dank meiner Schnelligkeit ergattere ich zwei zusätzliche Extraleben und jede Menge Punkte. Die Extraleben erscheinen nur, wenn man den Endgegner besiegt hat, bevor die Schienen zu Ende sind. Ansonsten winken lediglich Punkte oder – wenn man gar zu langsam ist – ganichts.

Level 3

Mein Weg führt mich nun über die Oberfläche des besetzten Planeten. Weit und breit nur zerstörte Städte und Kriegsgerät, ab und zu das Aufflackern einer Rakete – hier sieht es wahrlich trostlos aus. Sofort werde ich von einigen weißen Gleitern anvisiert, die irgendwie an Zähne erinnern. Sie tauchen hier in ungeheuren Mengen auf; mit dem Streuschuß erledige ich jedoch fast die komplette Staffel. Hinter ihr baue ich meinen Streuschuß weiter aus. Nebenbei erbeute ich auch einen Schutzschild, der bei der Vielzahl von feindlichen Objekten von großem Nutzen ist. Dann schießen kleine schwarze Raketen direkt auf meinen Gleiter los. Aber auch sie müssen schnell klein beigeben. Doch nicht nur aus der Luft werde ich angegriffen. Von kleinen Plateaus in Bodennähe springen »Trampler« in die Luft, die nebenbei fleißig ballern. Hier bewahrt mich der Schutzschild vor größeren Verlusten. Doch kurz darauf verliere ich fast meine gesamte Energie, denn ein Minenwerfer hat sich gemeinerweise von hinten an mich herangeschlichen und mich voll gerammt. Die nächsten Formationen sind dagegen relativ harmlos – kleine dreieckige Flieger und die bereits erwähnten Zähne. Nachdem ich einem weiteren Minenwerfer ausgewichen bin, gelange ich zu einem Plateau, das auf einigen Säulen steht. Auf ihm befindet sich ein Panzer, der aber nach einigen Treffern explodiert. Gleich dahinter stützen einige weitere Pfähle das nächste Plateau.

Zwischen den beiden Plattformen entdecke ich im Vorbeifliegen eine winzige Lücke, durch die ich zu zwei Extraleben kommen kann. Es ist wahnsinnig eng, aber es gelingt mir, die Extragleiter zu erhaschen und den Raum wieder unbeschadet zu verlassen. Das Power-Up hinter den Plateaus füllt meine arg dezimierte Energieleiste wieder auf. Dann erscheint ein großer, dreieckiger Fighter vor mir, der heftig um sich feuert. Nach seinem Angriff macht er einfach kehrt und verschwindet wieder. Ich überfliege eine mit Raketen gespickte Plattform und schalte einen Panzer aus. Nachdem mir einige Trampler und ein erneut von hinten attackierender Minenwerfer einigen Schaden beigebracht haben, stoße ich auf einen Bonusblock, den ich mit Freudenleerräume. Weiter geht es vorbei an Tramplern, Panzern, Raketen und dreieckigen Fightern. Dann geht es mir beinahe an den Kragen: Von unten nehmen mich zwei Trampler-Trupps unter Beschuß, und von hinten naht ein Minenwerfer. Mit Müh' und Not kann ich sie und die folgenden Zähne in Schach halten. Als mir einige Säulen den Weg versperren und jeweils nur eine kleine Öffnung freilassen, wird es etwas ruhiger – auch wenn zwischen den Röhren kleine Kanonen befestigt sind. Hinter den Pfählen erwarten mich zwei große Dreiecksflieger. Doch sie stellen keine Gefahr mehr dar. Ich treffe noch auf zwei Bonusblöcke, die meinen Laser auf die stärkste Stufe ausbauen. Dann stehe ich vor einer riesigen roten Spinne. Sie bewegt sich ziemlich schnell hin und her und macht ab und zu kleine Luftsprünge, so daß ich auf Trab gehalten werde. Doch schon habe ich ihre Schwachstelle ausgemacht. Die Spinne ist an ihrem Beinansatz verwundbar. Ich feuere mit dem Laser... aber die Spinne ist schneller. Ein häßliches Krachen, und mein Gleiter ist nur noch Schrott. Mit dem nächsten Fighter mache ich es besser, und die Spinne muß passen. Leider habe ich mit dem Gleiter auch alle Extras verloren, aber erwartungsvoll düse ich in die Höhlen des unheimlichen Planeten.

Level 4

Die Wände der unterirdischen Gewölbe bestehen aus grünglänzenden Kristallen. Doch leider kann ich mich nicht lange an ihnen erfreuen, denn sie sind mit Kanonen bestückt worden, so daß ich wieder tätig werden muß und die lästigen Widersacher mit meinen Satelliten zerstöre. Nach einiger Zeit verbreitert sich die Höhle. An der Decke schweben einige Extra-Module, die ich allesamt einsammle. Zum Glück befand sich auch ein Schutzschild darunter, denn nun gerate ich in einen Meteoritensturm, der seinesgleichen sucht. Erst als der Tunnel wieder enger wird, läßt das Unwetter nach. Dafür tauchen aus dem Boden kleine Röhren auf, die auf mich feuern. Da ihre Geschosse stets senkrecht nach oben fliegen, kann ich die Röhren mit meinen Drohnen zerstören, ohne selbst Schaden zu nehmen. Auf einmal stürzen wieder megatonnenweise Meteoriten auf mein armes Raumschiff. Ich fliege relativ knapp über dem Höhlenbo-

den und entdecke so ein Extraleben, das sich in einer Felslücke verborgen hält und das ich mir natürlich nicht entgehen lasse. Doch dann ist auch dieser Meteoritensturm vorüber, und ich kann meinen Gleiter durch einige Module weiter auf- und umrüsten. Waren in den Meteoritenstürmen die Streuschüsse sehr wirksam, ist es im folgenden Abschnitt der Laser. Auf mich steuern große Gesteinsbrocken frontal zu. Nach einmaligem Beschuß halbieren sie sich, beim zweiten Treffer teilen sie sich erneut, und erst nach dem dritten Treffer lösen sie sich in Staub auf. Mit dem Streuschuß hätte diese Prozedur wesentlich länger gedauert... Hinter einem Bonusblock und zwei neuen frei umherschwirrenden Modulen verengt sich der Gang wieder. Erneut kommen die sich teilenden Felsbrocken auf mich zu. Dann kann ich meine Energievorräte noch einmal aufstocken, bevor ich in den nächsten Meteoritensturm gerate. Nebenbei nehmen mich einige Kanonen unter Dauerbeschuß. Schließlich verengt sich der Tunnel noch weiter. Aus Decke und Boden erscheinen die kleinen weißen Röhrchen, die im wahrsten Sinne des Wortes »aus allen Rohren« feuern. Hinter diesem letzten Gang erwartet mich das Endmonster – sofern es diese Bezeichnung überhaupt verdient hat. Es ist der mit Abstand harmloseste Endgegner und völlig ungefährlich, wenn man nicht gerade hineinfliegt. Dieses Ding sieht aus wie ein achteckiger dreidimensionaler Stern aus Kristall. Er ist von achteckigen Sternen umgeben, die um ihn herum kreisen. Seelenruhig bleibe ich am linken Bildschirmrand und schieße munter drauflos. Nacheinander lösen sich die kleinen Trabanten des Hauptsterns unter meinem Dauerfeuer in nichts auf. Schließlich bleibt nur noch der große Kristall, der meinen Schüssen ebenfalls nichts entgegenzusetzen hat. Leicht amüsiert fliege ich in die nächste Zone.

Level 5

Der erste Teil der unterirdischen Gänge ist von Menschen- oder vielmehr Alienhand bereits durch einige Pfähle abgestützt worden. Auf diesen Pfählen wurden ebenfalls Raketen installiert. Außerdem warten auf einigen Spitzen kleine Aliens, die sich todesmutig auf mich stürzen, sobald ich mich in ihrer Reichweite befinde. Zum Glück sind sie nicht besonders treffsicher. Gleich zu Beginn dieses Levels erhasche ich einen Schutzschild. Die Begrenzungen des Tunnels sind arg knapp bemessen, so daß ich alle Hände voll zu tun habe, nicht mit den Wänden zu kollidieren. Nach einem Knick nach unten erspähe ich ein Extraleben, das in einer kleinen Lücke zwischen zwei Pfählen steckt. Ich steuere es an und nehme es auf... doch leider habe ich etwas zuviel Schwung und krache voll in die Wand. Wie gewonnen, so zerronnen! Zum Glück erscheinen am Ende dieses Tunnelabschnitts einige Extramodule, die ich alle an mich nehme und so meine Bewaffnung wenigstens etwas ausbaue. Der Gang erweitert sich nun; die Decke ist von meinem Cockpit aus nicht mehr zu erkennen. Der Boden ist dafür mit um so mehr Feinden gespickt: Dort haben sich Unmengen springender Aliens und Raketen angesammelt. Von vorne bewegen sich Feuerbälle auf mich zu. Da sie geradlinig fliegen, kann ich mir mit dem Laser immer eine kleine Schneise freihalten. Inzwischen hat sich die Beschaffenheit des Ganges geändert; die Pfähle sind Mauern gewichen. Ein Zeichen, daß ich mich dem Zentrum des Bösen nähere? Doch bis dahin ist es noch ein weiter Weg. Zunächst habe ich Glück, daß ich mich zwei von hinten kommende Bombenwerfer knapp überfliegen und mich »nur« die Bomben erwischen. Dann wird es wieder eng. In einer Schneise kommen von oben langsam zwei kleine Pyramiden herabgeschwebt. Bevor ich jedoch irgendwelchen Schaden erleide, haben meine Drohnen die Pyramiden schon aus dem Weg geräumt. Im ersten der folgenden Mauerschächte liegt das nächste Extraleben. Ich lasse mich von den auf dem Grund stationierten Raketen nicht abhalten und sammle das Leben ein. Die nächsten Feinde sind kleine blaue Flieger. Weiter geht es erneut durch einen engen Gang. Oben erscheinen wieder die Pyramiden, die mich zerquetschen wollen, aber dank der Satelliten stellen sie keine Gefahr mehr dar. Nach einigen gemauerten Säulen habe ich einmal mehr unverschämtes Glück: Da ich relativ weit rechts fliege, bemerke ich rechtzeitig, daß der Tunnel eine kurze Strecke lang in die entgegengesetzte Richtung, also nach links, verläuft, bevor er nach rechts weiterführt.

Gerade so umkurve ich die Felsnase. Dann kann ich mit einigen Extras meine Energien wieder auffüllen. Da alles ruhig scheint, drücke ich mich in Erwartung des Endgegners an die obere Bildschirmbegrenzung. Und richtig – von hinten fliegt eine Maschine in mein Blickfeld. Sie hat an ihren Enden jeweils einen Stampfer, mit dem sie mich zerquetschen kann, und feuert munter aus seiner Mitte. Dummerweise ist sie gerade dort verwundbar. Ab und zu kommt sie auf mich zu, doch sie rammt jedesmal mit ungeheurer Kraft die Wand hinter mir, da ich ihr rechtzeitig ausweichen kann. Nach einigen Treffern haben meine Laser die Maschine überwunden, und ich erreiche nun wirklich das Zentrum des Bösen.

Level 6

Hier sieht es wahrlich schleimig aus! Eklig brauner, blasiger Boden, giftgrüner Nebel – zum Glück muß ich diese Dämpfe nicht einatmen. Aus dem Boden steigen kleine Bläschen auf. Die ersten Gegner lassen auch nicht lange auf sich warten und attackieren in Form brauner Quallen, die ich jedoch kaltstelle. Durch ein kleines Schlupfloch komme ich dann in einen unregelmäßig geformten Tunnel. In ihm blubbern Blasen, durch die ich mir meinen Weg bahnen muß. Dann attackieren mich erneut die Quallen, können jedoch nichts gegen mich ausrichten. Auf einmal peilt mich eine Riesenblase an. In letzter Sekunde zerplatzt sie an meinen Laserkanonen. Nachdem sich der Gang etwas gesenkt hat, erblicke ich in einer Ausbuchtung an der Decke ein Extraleben – wie unvorsichtig von den Aliens, mir einen neuen Gleiter bereitzustellen! Nach einigen weiteren Felszacken, in deren Umgebung sich Quallen und Blasen tummeln, gelange ich zu einem gemauerten Abschnitt. Doch mit meinem wendigen Fighter stellen die Engpässe keine Probleme dar. Weiterhin sind Quallen und Blasen meine einzigen Gegner. Nach drei Riesenblasen in einem geräumigeren Abschnitt stoße ich auf einen neuen Gegner. Er kauert auf dem Boden und sieht aus wie ein unförmiger schleimiger Pilz. Mit meinem Laser zerlege ich ihn. Dann folgen wieder einige Engpässe. Hinter ihnen wartet ein Irrweg. In der Decke tut sich ein Loch auf, welches den richtigen Weg darstellt, aber man kann genausogut geradeaus weiterfliegen – Rechtzeitig erkenne ich die Sackgasse unten und wende mich nach oben, wo ich gleich eine Riesenblase zerplatzen lasse. Hinter dieser Falle befindet sich eine Höhle, in der ich wieder einmal unter Blasen, Quallen und Schleimpilzen aufräumen muß. Nachdem ich sie verlassen habe, erhalte ich an einem Bonusblock die Möglichkeit, meine Bewaffnung weiter auszubauen, was ich natürlich mit Freuden tue. Weiter geht's durch Blasen und Quallen. Als nächstes stellt sich ein Schleimpilz in meine Flugbahn. Dann teilt sich der Gang. Da ich nicht erkennen kann, welcher Gang der richtige ist, wähle ich den oberen. Ich kann meinen Gleiter und vor allem den Laser durch einige Extramodule noch ein wenig aufmotzen, dann steht er da: der absolute Endgegner.

Ein Alienwesen mit drei Köpfen, die untereinander sitzen und ununterbrochen auf mich feuern, steht mir gegenüber. Doch zufällig befinde ich mich genau in Höhe seiner Schwachstelle. Zwischen den oberen beiden Köpfen leuchtet eine gelbe Rundung, die es zu treffen gilt. Die Schüsse des Alienoberhaupts sind so berechnet, daß sie mir genau in dieser für den Gegner gefährlichen Position nichts anhaben können. So lasse ich meine Laser sprechen, und nach einer Vielzahl von Treffern fällt der Bösewicht mit einer gigantischen Explosion in sich zusammen! Mit stolzgeschwellter Brust erwarte ich den Nachspann. Wieder einmal habe ich in einer dunklen Ecke der Galaxie den Frieden wiederhergestellt. (lb)

OLYMPIADE DER C-64-Spiele-Kenner

An dieser Stelle ist Euer Wissen gefragt, denn wir suchen den kompetentesten Spieler in Sachen Spiele. Auf die zehn besten Teilnehmer warten tolle Preise.

Zehn mehr oder minder knifflige Fragen müssen beantwortet werden und schon habt Ihr die Chance, als bester C-64-Spiele-Kenner in die Geschichte einzugehen.

Um mitzumachen, tragt Ihr Eure Antworten in den Coupon ein und schickt Ihn an die 64'er-Redaktion. Der Spieler mit dem besten Wissen bekommt als Hauptpreis einen Joystick vom Typ »Quickshot Aviator«. Die Plätze zwei und drei werden mit tollen Spielen und je einem Joystick bedacht. Unter anderem die Games »Eon« von Kingsoft und »Wrath of Demon« von Ready-Soft. Die Ränge sieben bis zehn bekommen je ein Spiel unserer Wahl. Sollten mehrere Teilnehmer die gleiche Punktzahl bei der Beantwortung erreichen, entscheidet das Los (der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen). Also die Fragen studiert, den Antwortcoupon ausgefüllt und an die Redaktion geschickt! **Einsendeschluß ist der 30.10.1993.**



❑ Frage 1 ❑ Frage 2 ❑ Frage 3 ❑ Frage 4 ❑ Frage 5 ❑ Frage 6 ❑ Frage 7 ❑ Frage 8 ❑ Frage 9 ❑ Frage 10

1. Wieviele Folgen des Rollenspiels »Might and Magic« gibt es für den C 64?

❑ A 1
❑ B 2
❑ C 4

2. Wer programmierte die beiden Teile der Actionballerei »Turrican« von Rainbow Arts?

❑ A Andreas Escher
❑ B Chris Hülsbeck
❑ C Manfred Trenz

3. Wo findet man das Benzin für die Motorsäge im Adventure »Maniac Mansion« von Lucasfilm?

❑ A In Ednas Zimmer unter dem Bett
❑ B Im Keller neben den Reaktor
❑ C In Zak McKracken

4. Wann wurde das Rollenspiel »Eye of the Beholder« für den C 64 umgesetzt?

❑ A gar nicht
❑ B 1989
❑ C 1992

5. Welches der drei Kampfsportspiele ist vom britischen Softwarehaus »System 3«?

❑ A Budokan
❑ B International Karate
❑ C Sword of Honour

6. Welches der drei Spiele hat Simulations-Spezialist Ralf Glau nicht geschrieben?

❑ A Sim City
❑ B Vermeer
❑ C Yuppies Revenge

7. Welche Bedeutung hat das Kürzel des Ballerspiels »IO«?

❑ A Inner Orbit
❑ B Into Oblivion
❑ C International Orcs

8. Warum gibt es von »Zack Kracken« keine Kassettenversion?

❑ A Die Kassettenversion wurde vergessen zu programmieren
❑ B Die häufigen Nachladeoperationen machen das Programmieren einer Kassettenversion unmöglich
❑ C In Kalifornien, der Heimat von Lucasfilm, gibt es keine Datasetten für den C 64

9.In welchem Szenario handelt das Rollenspiel »Secret of the Silver Blades«?

❑ A Forgotten Realms
❑ B Ravenloft
❑ C Dragonlance

10.Wie heißt der Autor des Buches zum gleichnamigen Infocom-Adventures »Hitchhickers Guide to Galaxy«

❑ A Sid Mead
❑ B Douglas Adams
❑ C John Golding

ANTWORTCOUPON: C-64-SPIELE-KENNER

Vorname: ______________________

Name: ______________________

Adresse: ______________________

Mein Alter: ______________________

Ich spiele seit ..... Jahren auf dem C 64

Mein Lieblingsspiel: ______________________

Markt&Technik Verlag AG
Redaktion 64'er
Stichwort:Spiele-kenner
Postfach 1304
85531 Haar b. München

Dorado der C-64-Games!

Action und Abenteuer

Für jeden ist etwas dabei – in dieser aktuellsten C-64-Spieleübersicht vom August 1993: jede Menge Action-, Geschicklichkeits-, Denk- und Adventure-Games, zu durchaus erschwinglichen Preisen!

Die Spiele gibt's nur auf 5¼-Zoll-Disketten in gutsortierten Computer-Shops, Kaufhäusern oder im Fachhandel. Die angegebenen Preise sind vom Hersteller empfohlene Verkaufspreise – der Händler ist daran nicht gebunden. Die Zahlen können also nach oben oder unten geringfügig differieren. (bl)

SPIELE-HITS VON A BIS Z

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
A		
Action Pack (Compilation)	Prism Leisure	19,95
Addictaball	Prism Leisure	9,95
Addicted to Fun Sports	Bomico	49,95
Adventure Collection	Ruhsware	59,95
Adventure Collection	Leisuresoft	59,95
Aftermath/Deadzone	Prism Leisure	9,95
Air Sea Supremacy (Compilation)	Leisuresoft	69,95
Alien Storm	United Entertainment	39,95
Alternative World Games	Prism Leisure	9,95
Antics	Rushware	9,95
Arac	Prism Leisure	9,95
Arcade Action (Compilation)	Rushware	19,95
Arcade Games 1	Rushware	29,95
Arcade Games 2	Rushware	29,95
Arkanoid	United Entertainment	9,95
Around the World in 80 Days	Rushware	9,95
Artura	Prism Leisure	9,95
Artura	United Entertainment	9,95
Atomino	Rushware	9,95
Atomino	Leisuresoft	9,95
B		
Baal	Leisuresoft	19,95
B.A.T.	Rushware	19,95
Baby of Can Guru	Rushware	9,95
Back to the Future III	United Entertainment	44,95
Bad Cat	Rushware	9,95
Ball-Blasta	Prism Leisure	9,95
Ball Games Pack (4 Spiele)	Prism Leisure	19,95
Battle Chess	Leisuresoft	19,95
Battle Command	Bomico	49,95
Battleships	64'er-Redaktion	9,95
Battle Ships	United Entertainment	9,95
Battle Stations	Prism Leisure	9,95
Batty	Prism Leisure	9,95
Beau Jolly's Big Box (Compilation)	Rushware	69,95
Beau Jolly's Big Box 2 (Compilation)	Rushware	69,95
Big Ten	Rushware	49,95
Bionic Commando	United Entertainment	19,95
Bionic Ninja	Prism Leisure	9,95
Black Gold	Leisuresoft	59,95
Blood Brothers	Prism Leisure	9,95
Blood Money	Leisuresoft	19,95
Blue Angel	Rushware	9,95
Blues Brothers	United Entertainment	34,95
Blue Thunder	Prism Leisure	9,95
Book of the Death	Prism Leisure	9,95
Boulderdash	Prism Leisure	9,95
Boulderdash 2	Prism Leisure	9,95
Bouncing Heads	Prism Leisure	9,95
Box 20 SCI-FI (20 Sicene-fiction-Spiele)	Prism Leisure	59,95
Box 20 Sports (20 Sportspiele)	Prism Leisure	59,95
Box 20 Sports	Rushware	59,95
Box Twenty Sports	Leisuresoft	59,95
Budokan	Leisuresoft	49,95
Buffalo Bils Rodeo Games	United Entertainment	19,95
Bugsy	Prism Leisure	9,95
Build It! Das Bauhaus	United Entertainment	39,95
Bulldog	Prism Leisure	9,95
Bundesliga Manager	Rushware	49,95
Bundesliga Manager	Leisuresoft	49,95
C		
Capcom Collection	United Entertainment	66,95
Captain Fizz	Leisuresoft	19,95
Catalypse	Rushware	29,95
Cauldron II	Prism Leisure	9,95
Cecco Collection	United Entertainment	24,95
Chain Reaction	United Entertainment	9,95
Chain Reaction	Prism Leisure	9,95
Challenge Golf	Prism Leisure	9,95
Champ, The	United Entertainment	14,95
Chart Attack (Compilation)	Rushware	69,95
Chips Challenge	United Entertainment	54,95
Chopper Commander	Prism Leisure	9,95
Circus Attractions	Rushware	9,95
Cisco Heat	Rushware	19,95
Clean up time	Rushware	9,95
Clik-Clak	Rushware	29,95
Cobra Force	Rushware	9,95
Colossus 4 Chess	Prism Leisure	19,95
Colossus Chess 4	Leisuresoft	14,95
Colossus 4 Bridge	Prism Leisure	19,95
Colossus Mah Jong	Prism Leisure	19,95
Conquestador	Bomico	69,95
Conquestador Datadisk	Bomico	29,95
Cool Croc Twins	Leisuresoft	49,95
Cool World	Bomico	59,95
Cosmic Causeway	United Entertainment	9,95
Cosmic Causeway	Prism Leisure	9,95
Crackout	United Entertainment	9,95
Crazy Cars 3	Leisuresoft	49,95
Creatures 2	Bomico	54,95
Critical Mass	Prism Leisure	9,95
Cubulus	Leisuresoft	49,95
Curse of the Azure Bonds	Rushware	69,96
Cyber World	Rushware	9,95
D		
Dalek Attack	Rushware	29,95
Dambusters/Street Machine	Prism Leisure	9,95
Danger Freak	Rushware	9,95
Dark Fusion	64'er-Redaktion	9,95
Darkside/Morphicle	Prism Leisure	9,95
Death or Glory	United Entertainment	14,95
Death Knights of Krynn	Rushware	49,95

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
Death or Glory	Prism Leisure	9,95
Deep Strike	Rushware	9,95
Deep Strike	Prism Leisure	9,95
Deflektor	United Entertainment	9,95
Deflektor	Prism Leisure	9,95
Dejavue	United Entertainment	15,95
Deliverance	United Entertainment	29,95
Demon Blue	Leisuresoft	14,95
Denaris	Rushware	9,95
Die 3er Reihe 1 (Compilation)	Rushware	9,95
Die 3er Reihe 2 (Compilation)	Rushware	19,95
Die 3er Reihe 3 (Compilation)	Rushware	19,95
Die 3er Reihe 4 (Compilation)	Rushware	9,95
Die Fugger	Bomico	44,95
Discovery	Prism Leisure	9,95
Dizzy Dice	Rushware	9,95
Double Dragon III	United Entertainment	34,95
Double Dragon 3	Leisuresoft	49,95
Down at the Trolls	Rushware	9,95
Draconus	Prism Leisure	9,95
Dyter 07	Rushware	9,95

E

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
Elven Warrior	Rushware	9,95
Elvira II	Rushware	69,95
Elvira 2	Leisuresoft	59,95
Elvira Arcade	Leisuresoft	39,95
Erben des Throns	Bomico	69,95
Eskimo Games	Leisuresoft	29,95
Euro Football Champ	Bomico	49,95
Euro Soccer	Rushware	49,95
European 5-A-Side	United Entertainment	14,95
European 5 A Side Football	Prism Leisure	9,95
European 5-A-Side Football	Rushware	9,95
Euro Soccer	Rushware	49,95
European Soccer Challenge	Rushware	9,95
Europe. Su. Foot. For. 2	Leisuresoft	49,95
Exile	Bomico	54,95
Exile	Leisuresoft	49,95
Eye of Horus	Prism Leisure	9,95

F

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
F-16 Combat Pilot	Leisuresoft	29,95
Federation	Prism Leisure	9,95
Fight Night/Osmium	Prism Leisure	9,95
Final Blow	United Entertainment	49,95
Final Chesscard	Rushware	9,95
First Ball	United Entertainment	9,95
First Samurai	Leisuresoft	49,95
First Strike	64'er-Redaktion	9,95
Flight Pack (Compilation)	64'er-Redaktion	19,95
Flight Simulator II (deutsch)	Rushware	99,95
Flight Simul. 2	Leisuresoft	99,95
Flight Simulation Games	United Entertainment	19,95
Flipp It	United Entertainment	14,95
Fly Harder	Rushware	49,95
Fly Harder	Leisuresoft	49,95
FM 3 (D)	Prism Leisure	69,95
Football Manager	Prism Leisure	9,95
Football Manager World Cup Edition	Prism Leisure	19,95
Football Manager 2 (Compilation)	Prism Leisure	19,95
Football Manager III	Rushware	69,95
Football Manager 3	Leisuresoft	79,95
Footballer of the Year	Leisuresoft	14,95
Frankenstein	Prism Leisure	9,95
Fruit Machine	Prism Leisure	9,95
Future Knight	Prism Leisure	9,95

G

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
G-LOC	Leisuresoft	54,95
Galdregons Domain	Rushware	9,95
Garrison	Rushware	9,95
Gem'x	Rushware	39,95
Glider Pilot	Prism Leisure	9,95
Go for Gold	Leisuresoft	19,95
Godfather, The	United Entertainment	34,95
Golden Oldies (Compilation)	Prism Leisure	9,95
Graffiti Man	Rushware	9,95
Grand Monster Slam	Rushware	9,95
Grandslam Collection	Leisuresoft	69,95
Grandstand (Compilation)	Bomico	69,95

H

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
Hard Drivin	United Entertainment	14,95
H.A.T.E.	Prism Leisure	9,95
Hawk Storm	Rushware	9,95
Head Coach	Prism Leisure	9,95
Hercules/Gods & Heroes	Prism Leisure	9,95
Highway Encounter	Prism Leisure	9,95
Hit Pack (Compilation)	Prism Leisure	19,95
Hollywood Poker Pro	Rushware	9,95
Hook	Bomico	59,95
Hot Shot	Prism Leisure	9,95
Hunt f. Red October	Leisuresoft	19,95

I

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
I Alien	Prism Leisure	9,95
I Ball	Prism Leisure	9,95
Ice Hockey	Prism Leisure	9,95
Ice Temple	Prism Leisure	9,95
Indiana Jones 4 (Act/128)	Leisuresoft	49,95
Indiana Jones Last Crusade	Leisuresoft	19,95
Indoor Sports Pack (4 Spiele)	64'er-Redaktion	19,95
Indy Heat	Leisuresoft	49,95
Insector Hercti	Leisuresoft	19,95
Int. 3D Tennis	Leisuresoft	19,95
Intern. Ninja Rabbits	United Entertainment	9,95
International Karate	Prism Leisure	9,95
International Soccer	64'er-Redaktion	9,95
Intern. Sports Chall.	Leisuresoft	49,95
Into Oblivion	Rushware	9,95
Into Oblivion	64'er-Redaktion	9,95
Italy 90	Leisuresoft	19,95

J

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
Jack the Ripper	Prism Leisure	9,95
Jet Boys	Rushware	9,95
Jet Boys	Prism Leisure	9,95
Jinks	Rushware	9,95

K

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
Kangarudy 2	Leisuresoft	39,95
Kellogg's Tour	Prism Leisure	9,95
Keys of Maramon	Rushware	59,95
Kind of Magic II	United Entertainment	39,95
Kokotoni Wilf	Prism Leisure	9,95
Krakout	Prism Leisure	9,95

L

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
Labyrinth	United Entertainment	19,95
Lane Mastodon	Rushware	19,95
Las Vegas Casino	Rushware	9,95

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
Las Vegas Casino	Prism Leisure	9,95
Leaderboard Golf (Gold)	Rushware	9,95
Lethal Weapon	Bomico	59,95
Lifeforce	Prism Leisure	9,95
Logical	Rushware	9,95
Lotus Esprit Tur. Ch.	Leisuresoft	19,95

M

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
Magic Serpant	United Entertainment	39,95
Magnetron	United Entertainment	19,95
Manchester United	Rushware	19,95
Manchester Utd. Euro.	Leisuresoft	49,95
Manchester United	Bomico	54,95
Mandroid	Prism Leisure	9,95
Maniac Mansion (D)	Rushware	39,95
Master Blaster	Rushware	9,95
Master Blaster	Prism Leisure	9,95
Max Pack (Compilation)	Rushware	39,95
McDonalds Land	Leisuresoft	49,95
McDonalds Land	Rushware	49,95
McDonaldland	Rushware	49,95
Mega Collection	Rushware	59,95
Mega Collection	Leisuresoft	59,95
Mega Pack (Compilation)	Rushware	19,95
Mega Pack (Compilation)	Prism Leisure	19,95
Mega Sports	Leisuresoft	69,95
Menace	Leisuresoft	19,95
Mercanary	United Entertainment	14,95
Metaplex	Prism Leisure	9,95
Mission Elevator	Rushware	9,95
Moonfall	United Entertainment	39,95
Mountain Bike	Prism Leisure	9,95
Multi Top's	Rushware	19,95

N

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
NATO Assault Course	Prism Leisure	9,95
Neuronics	United Entertainment	34,95
New Pack of Aces (Compilation)	Prism Leisure	19,95
New Thriller Pack (Compilation)	Prism Leisure	19,95
Nick Faldo Golf	Bomico	69,95
Nick Faldo Golf	Leisuresoft	49,95
Nigel Mansell	Rushware	49,95
Night Dawn	Rushware	9,95
Nightmare on Elmstreet	United Entertainment	19,95
Nightshift	Rushware	9,95
Ninja Collection (Spielesammlung)	Bomico	49,95
Ninja Commando	64'er-Redaktion	9,95
Ninja Hamster	Prism Leisure	9,95
Ninja Hamster	United Entertainment	9,95
Ninja Rabbits	United Entertainment	9,95
Ninja Scooter	United Entertainment	9,95
Ninja Scooter	Prism Leisure	9,95
Ninja Scooter Simulator	Rushware	9,95
No. 2 Collection	Leisuresoft	69,95
No. 2 Collection	Rushware	59,95
Nobody the Aardvark	Leisuresoft	49,95
North & South	Bomico	49,95

O

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
Oil Imperium	Rushware	9,95
Oil Imperium	Leisuresoft	9,95
Olympiad Collection	Leisuresoft	14,95
Operation Hanoi	Rushware	9,95
Operation Hongkong	Rushware	9,95
Orpheus/Gunrunner	Prism Leisure	9,95
Outrun Europe	United Entertainment	54,95
Outrun Europa	Leisuresoft	49,95
Over the Net	Rushware	49,95
Overlander	Prism Leisure	9,95
Oxxonian	Rushware	9,95

P

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
Para Academy	Prism Leisure	9,95
Para Assault Course	United Entertainment	15,95
Para Assault Course	Prism Leisure	9,95
Phantasie Bonus Edition (Compilation)	Rushware	39,95
Phanta. Bonus Edition	Leisuresoft	69,95
Pick 'n' Pile	United Entertainment	19,95
Pirates	Leisuresoft	29,95
Plasmatron	Rushware	9,95
Plasmatron	Prism Leisure	9,95
Platinum	United Entertainment	39,95
Powerama	Prism Leisure	9,95
Power Hits	Leisuresoft	59,95
Premier Collection 3	Rushware	19,95
Prowler	United Entertainment	19,95
Psi-Droid	Prism Leisure	9,95
Pub Games	Prism Leisure	9,95

Q

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
Quest for Tyres/Zip	Prism Leisure	9,95

R

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
Racing Pack (4 Spiele)	Prism Leisure	19,95
Rainbow Arts Action Pack	Rushware	59,95
Ralf Glau Edition	United Entertainment	34,95
Rally Simulator	Prism Leisure	9,95
Rampa[illegible]	Bomico	59,95
Ran Recrut	United Entertainment	19,95
Rebounder	Prism Leisure	9,95
Return of the Witchlord	Leisuresoft	29,95
Rick Dangerous 2	Leisuresoft	14,95
Roadwar Bonus Edit.	Leisuresoft	69,95
Road Warrior	United Entertainment	19,95
Road Warrior	Prism Leisure	9,95
Robozone	Rushware	9,95
Rock'n Roll	Rushware	9,95
Rock & Wrestle	Prism Leisure	9,95
Rodeo Games	Leisuresoft	19,95
Rodlands	Leisuresoft	49,95
Room 10	Rushware	9,95
Room 10	Prism Leisure	9,95
Rubicon	United Entertainment	44,95

S

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
Sabotage	Rushware	9,95
Sabotage	Prism Leisure	9,95
Saboteur II	Prism Leisure	9,95
Satan	Leisuresoft	49,95
Scenario Th. of War	Leisuresoft	59,95
Scenery Disk 11 (Lake Huron)	Rushware	9,95
Scenery Disk 2 (Phoenix)	Rushware	9,95
Scenery Disk 3 (Kalifornien)	Rushware	9,95
Scenery Disk 4 (Seattle)	Rushware	9,95
Scenery Disk 5 (Denver)	Rushware	9,95
Scenery Disk 6 (Kansas)	Rushware	9,95
Scenery Disk 7 (Washington)	Rushware	19,95
Scenery Disk 9 (Chicago)	Rushware	9,95
Scenery Disk Comp. (1 bis 6)	Rushware	99,95
Scenery Disk Hawaiian Odyssee	Rushware	9,95
Scorpion	Prism Leisure	9,95
Scorpion	Rushware	9,95
Seabase Delta	Prism Leisure	9,95
Secret of Kandar/Terminator	Prism Leisure	9,95
Shiftrix	United Entertainment	34,95
Sim City	Leisuresoft	59,95
Sim City	Bomico	64,95

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
Skate Wars	United Entertainment	24,95
Slayer	64'er-Redaktion	9,95
Sleepwalker	Leisuresoft	69,95
Sliding Skill	Rushware	9,95
Sliding Skill	Leisuresoft	39,95
Snooker & Pool	64'er-Redaktion	9,95
Snow Strike	Leisuresoft	49,95
Soccer	Rushware	9,95
Space Academy	Prism Leisure	9,95
Space Academy	United Entertainment	9,95
Space Crusade	Rushware	49,95
Space Gun	Bomico	54,95
Space Warrior/Neverwhere	Prism Leisure	9,95
Spaghetti Western	Prism Leisure	9,95
Speedball II	Rushware	9,95
Spherical	Rushware	9,95
Sports Mix (Compilation)	Prism Leisure	19,95
Sports Pack (Compilation)	Prism Leisure	19,95
Spot	Rushware	29,95
Sqij/Deliverance	Prism Leisure	9,95
Stack up	Prism Leisure	9,95
Stack Up	United Entertainment	19,95
Star Collection	Rushware	49,95
Star Pack (Compilation)	64'er-Redaktion	19,95
Starball	Rushware	9,95
Star Ray	Prism Leisure	9,95
Startrash	Rushware	9,95
Steel	Prism Leisure	9,95
Steigenberger Hotelmanager	Bomico	49,95
Steve Davies Snooker	Prism Leisure	9,95
Storm Warrior	64'er-Redaktion	9,95
Stratton	Prism Leisure	9,95
Street Fighter 2	Leisuresoft	49,95
Street Gang	Rushware	9,95
Strip Poker	Prism Leisure	9,95
Stunt Car Racer	Leisuresoft	14,95
Subterranea	Prism Leisure	9,95
Summer Olympiad	United Entertainment	9,95
Superfighter (Compilation)	Bomico	69,95
Superleague	Rushware	9,95
Super Sim Pack	United Entertainment	69,95
Supremacy (D)	Rushware	49,95
SWAP	United Entertainment	34,95
Syntax	Prism Leisure	9,95

T

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
Task Force	Rushware	9,95
Terra Fighter	Prism Leisure	9,95
Test Drive II	United Entertainment	84,95
Tetris	Bomico	49,95
The Ball Game	Rushware	9,95
The Big 100	Rushware	59,95
The Curse of RA	Rushware	9,95
The Dream Team Comp.	Bomico	69,95
The Hits 1 Comp.	Bomico	49,95
The Hits 2 Comp.	Bomico	49,95
The Muncher	Prism Leisure	9,95
Think Cross	Rushware	9,95
Thrust	Prism Leisure	9,95
Thrust	United Entertainment	9,95
Thundercross	Prism Leisure	9,95
Tilt	Rushware	29,95
Tip Trick	Leisuresoft	49,95
Time Fighter	Prism Leisure	9,95
To be on Top	Rushware	9,95
To Hell and back	Prism Leisure	9,95
Tomcat	Rushware	9,95
Tom & Jerry 2	Leisuresoft	29,95
Trolls	Rushware	49,95
Trolls	Leisuresoft	49,95
Turbo Boat Sim.	Prism Leisure	9,95
Turbo Kart Racing	Rushware	9,95
Turn it II	Rushware	9,95
Turn 'n' burn	Leisuresoft	49,95
Turrican I	Rushware	9,95
Turrican II	Rushware	9,95
Turrican II	Leisuresoft	9,95

U

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
UGH!	Leisuresoft	49,95
Ultima Trilogy (1 bis 3)	Rushware	49,95
Ultima Trilogy II	Rushware	89,95
Ultima Trilogy 2	Leisuresoft	99,95
Ultima V	Rushware	49,95
Ulitma VI	Rushware	49,95
Ultimate Collections	Rushware	49,95
Ultimate Golf	Rushware	69,95

V

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
Vampires Empire	Rushware	9,95
Vengeance	Prism Leisure	9,95
Video Card Arcade	Prism Leisure	9,95
Virtual Worlds	Rushware	9,95
Viz	Leisuresoft	39,95
Volfied	Leisuresoft	49,95
Volleyball Simulator	Rushware	9,95

W

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
War of the Lance	Rushware	49,95
Warlord	Leisuresoft (G.D.G)	49,00
Warm up	Rushware	39,95
Water Polo	64'er-Redaktion	9,95
Water Polo	United Entertainment	9,95
Western Games	Rushware	9,95
Wild Street	Rushware	19,95
Winter Camp	Bomico	49,95
Winter Games (Gold)	Rushware	9,95
Winter Olympiad	United Entertainment	9,95
Winter Supersport 92	Leisuresoft	39,95
Wizard's Lair	Prism Leisure	9,95
Wolfman	Prism Leisure	9,95
World Champ. Box. Man.	Leisuresoft	19,95
World Class Rugby	Leisuresoft	49,95
World Cup Football Manager (Compilation)	Prism Leisure	19,95
WWF Wrestling 2	Bomico	59,95

X

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
X-Out	Rushware	9,95
Xenomorph	Rushware	9,95
Xenon Ranger/The Enforcer	Prism Leisure	9,95

Z

Titel	Vertrieb	Preis (DM)
Zack!	United Entertainment	34,95
Zak McKracken (D)	Rushware	39,95
Zak McKracken	Leisuresoft	39,95
Zam Zara	Rushware	9,95
Zamzara	Prism Leisure	9,95
Zybex	Rushware	9,95
Zybex	Prism Leisure	9,95
2 hot 2 handle (Compilation)	Bomico	69,95
3D-Tennis	Rushware	19,95
50 Great Games (Compilation)	Rushware	49,95
5th Anniversary (Compilation)	Rushware	39,95
5th Gear	Rushware	9,95
5th Gear	Prism Leisure	9,95
8 Mega Stars	Rushware	29,95

Der Spiele-Atlas



Den Durchblick bei Rollenspielen und Adventures bringen oft Karten, die man beim Spielen mitzeichnet. Hier einige Exemplare, die für Orientierung sorgen.

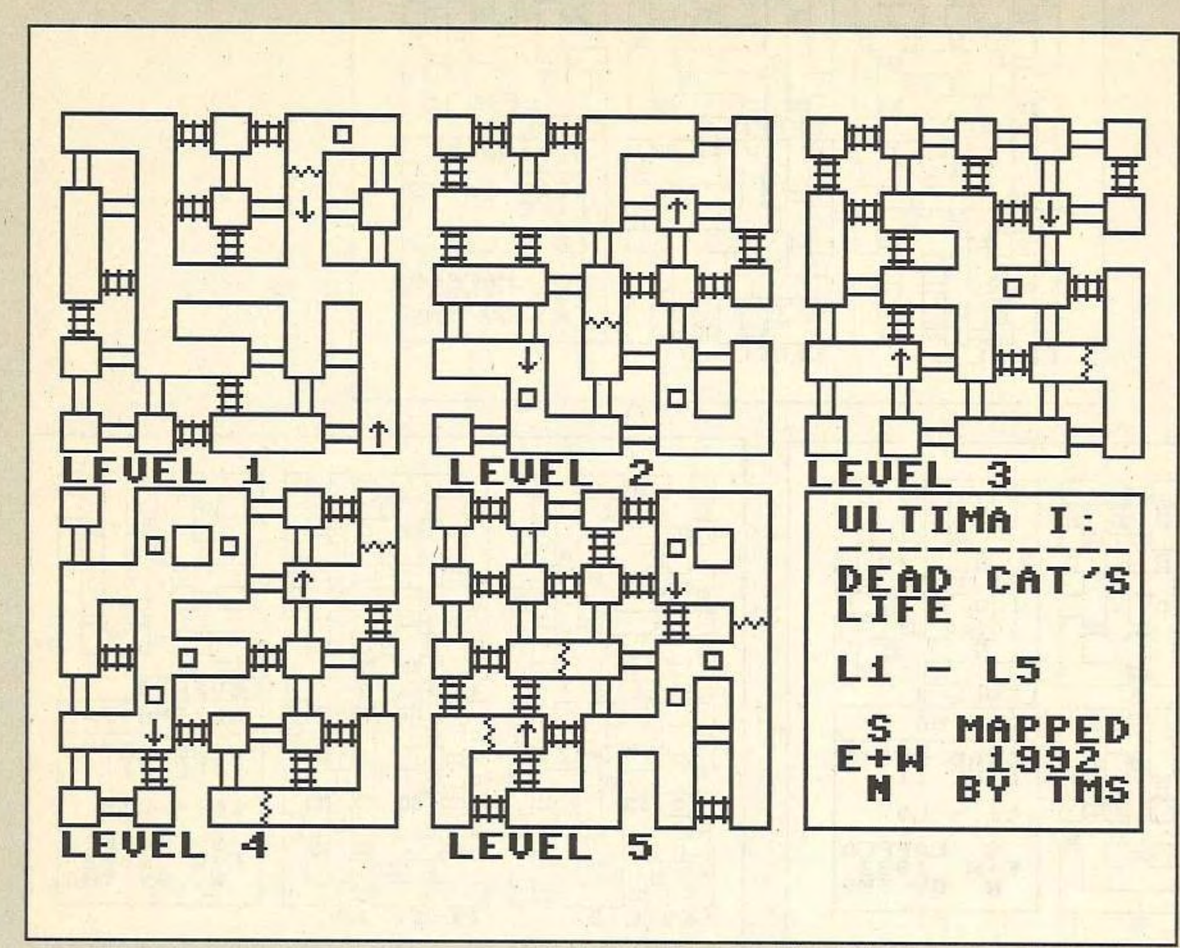


Für alle Abenteuerer im Reich von Lord British, hat sein Kartograph Sven Ehlert alle Dungeons für den ersten Teil gezeichnet. Die Dungeons sind alphabetisch geordnet, damit man das gewünschte Labyrinth schneller findet.

Ultima I

LEVEL 1
LEVEL 2
LEVEL 3
ULTIMA I:

ADVARI'S HOLE
L1 - L5
S MAPPED
E+W 1992
N BY TMS
LEVEL 4
LEVEL 5





LEVEL 6

LEVEL 7

LEVEL 8

LEVEL 9

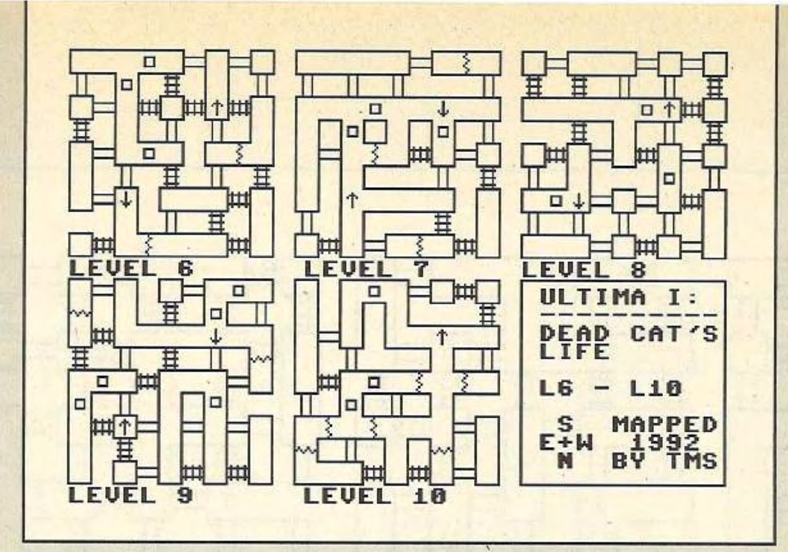
LEVEL 10

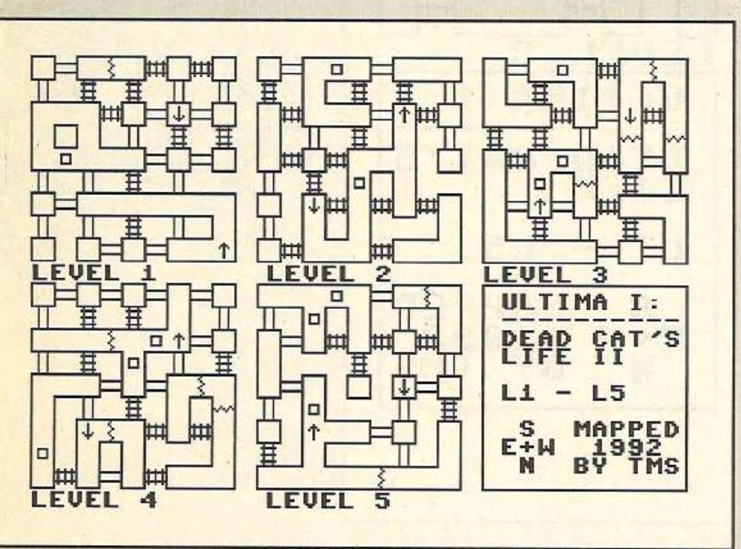
ULTIMA I:

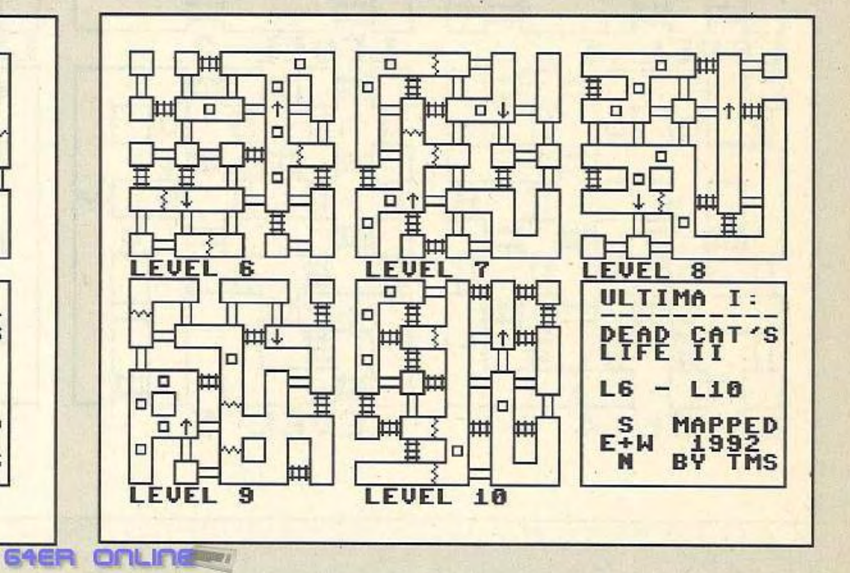
ADVARI'S HOLE

L6 - L10

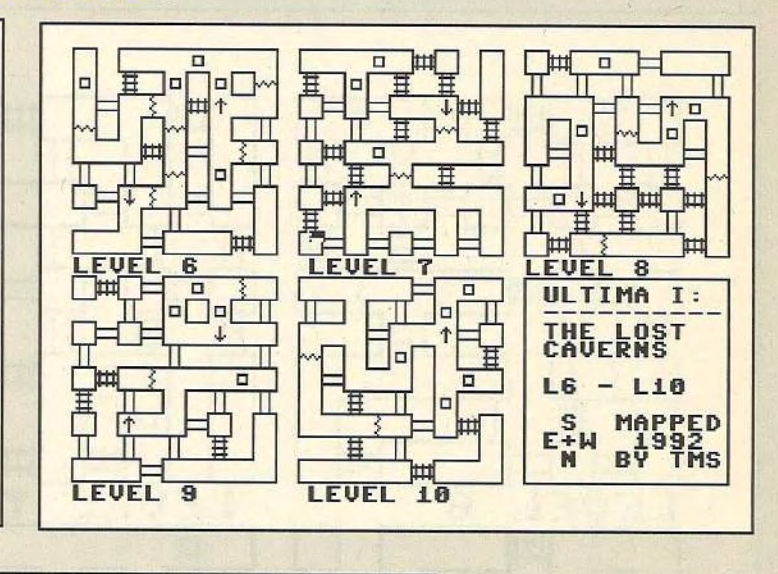
S MAPPED
E+W 1992
N BY TMS

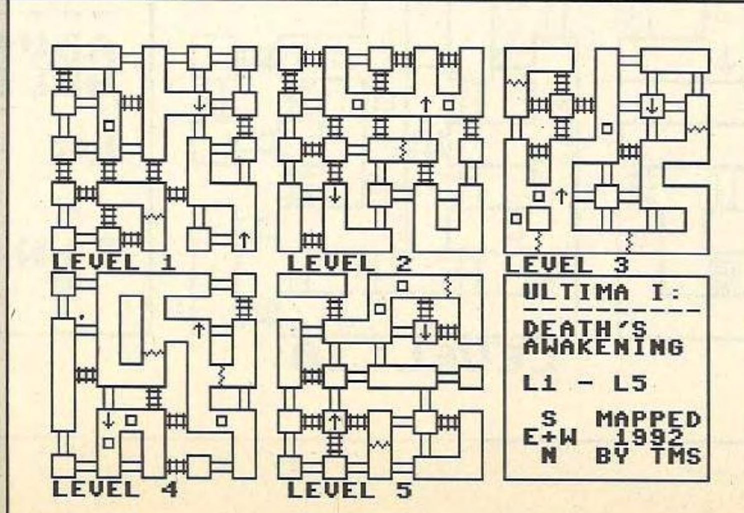


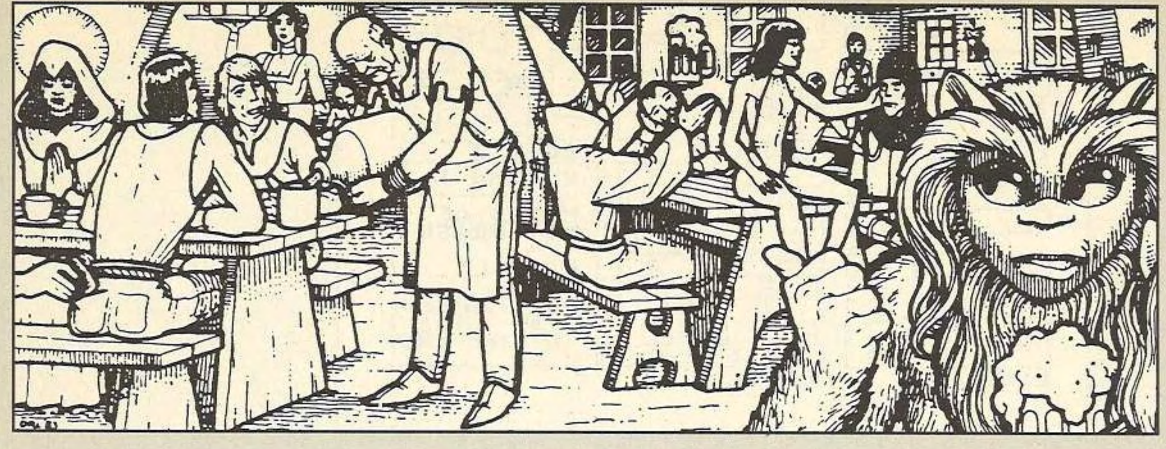


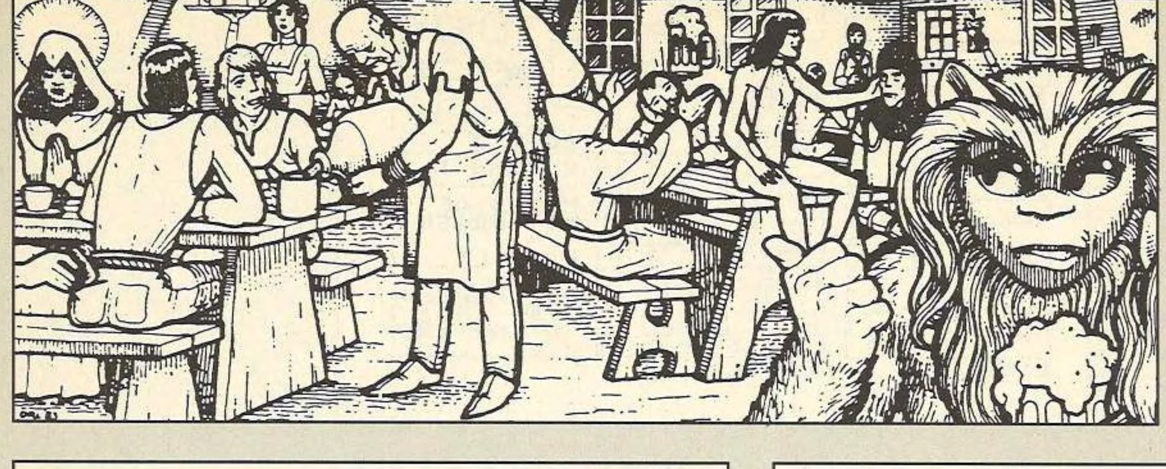


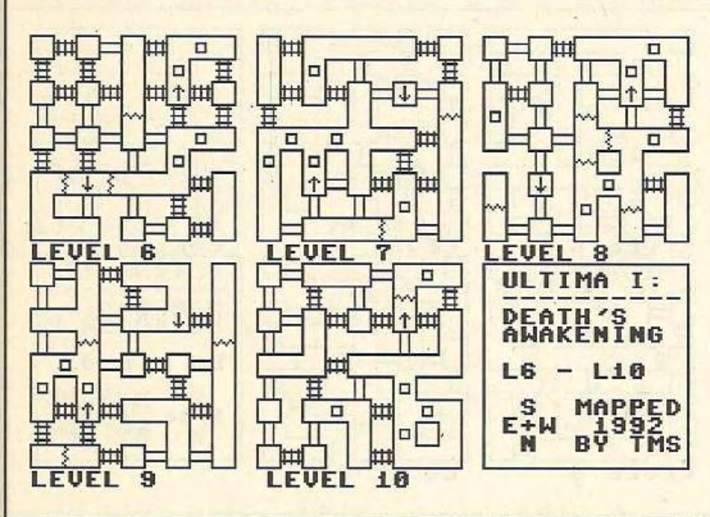
LEVEL 1
LEVEL 2
LEVEL 3
LEVEL 4
LEVEL 5
ULTIMA I:
THE LOST CAVERNS
L1 - L5
S E+W N
MAPPED 1992 BY TMS

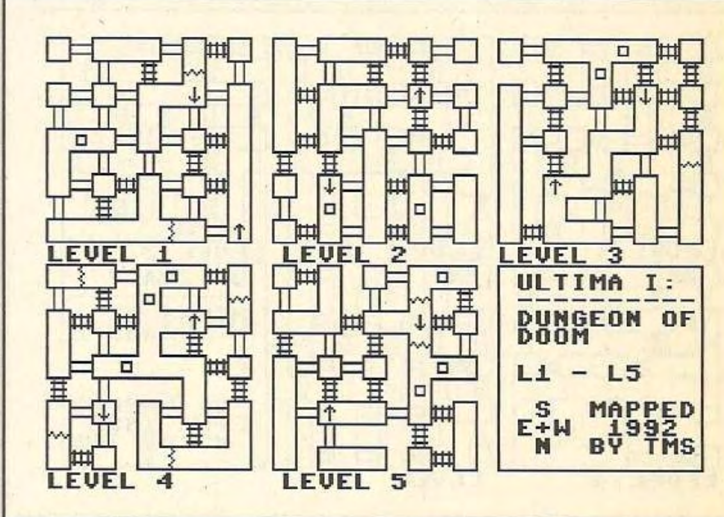


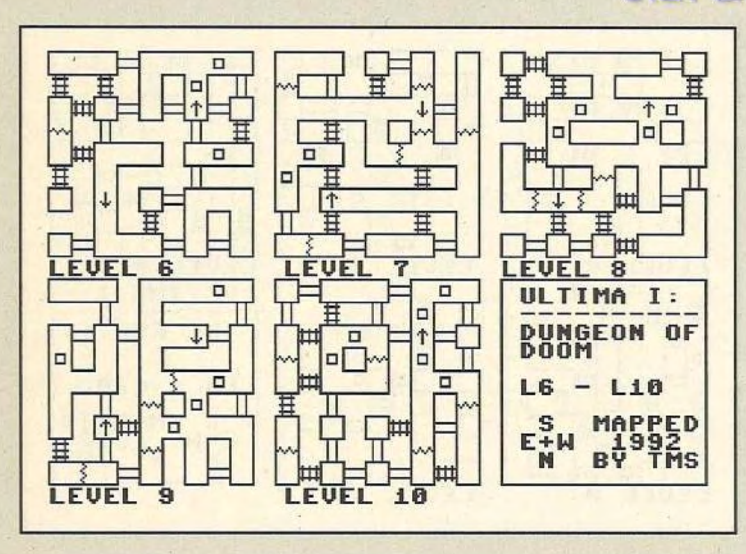


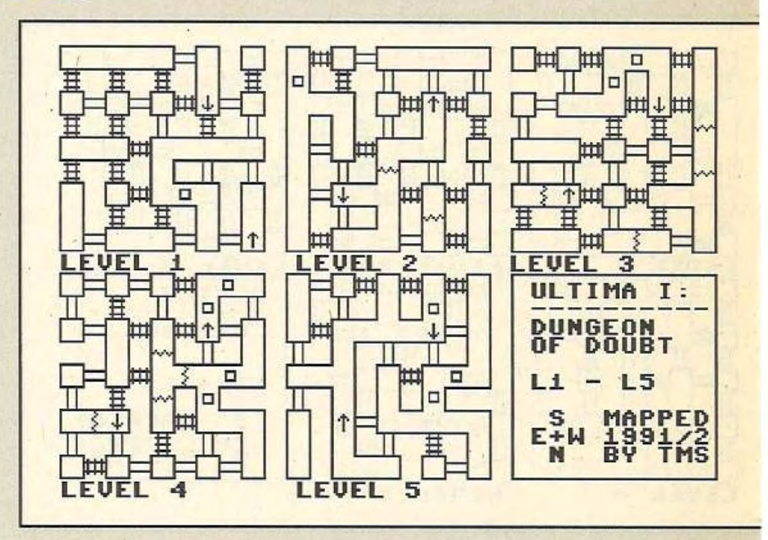


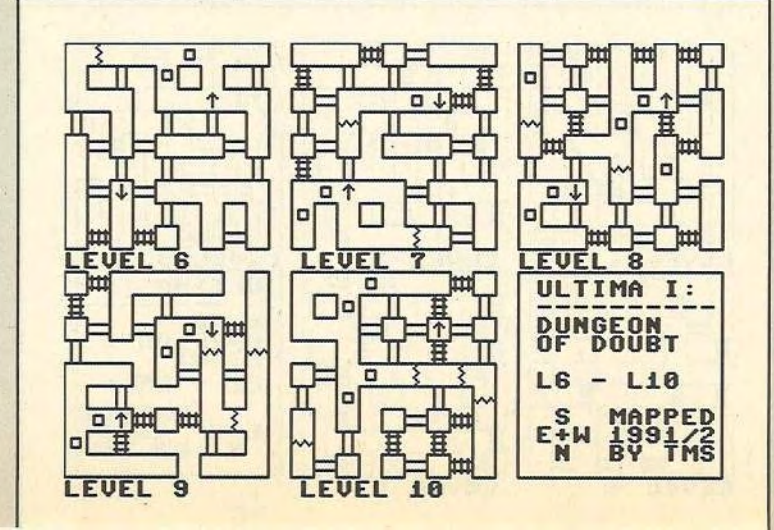


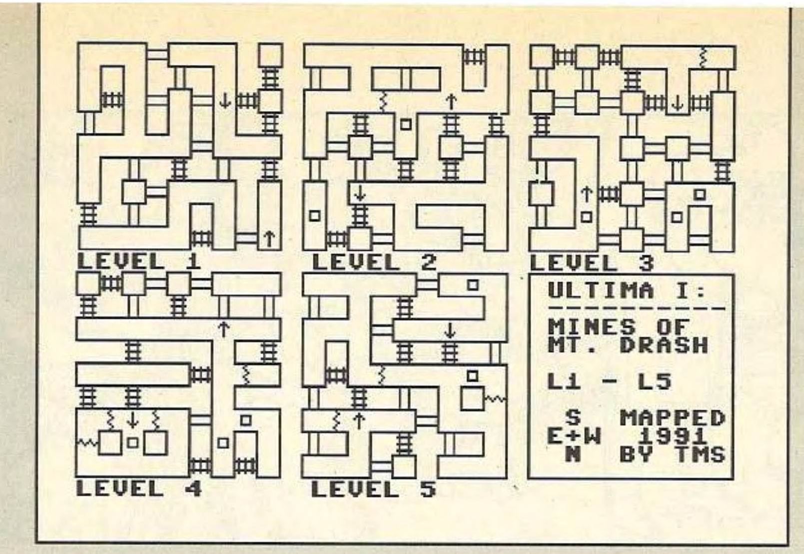

LEVEL 6
LEVEL 7
LEVEL 8
LEVEL 9
LEVEL 10
ULTIMA I:
DEATH'S AWAKENING
L6 - L10
S
E+W
N
MAPPED 1992 BY TMS

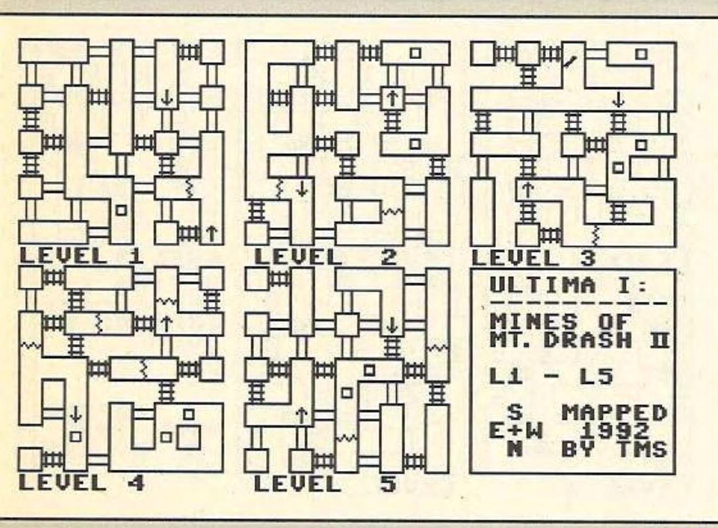

LEVEL 1
LEVEL 2
LEVEL 3
LEVEL 4
LEVEL 5
ULTIMA I:
DUNGEON OF DOOM
L1 - L5
S
E+W
N
MAPPED 1992 BY TMS

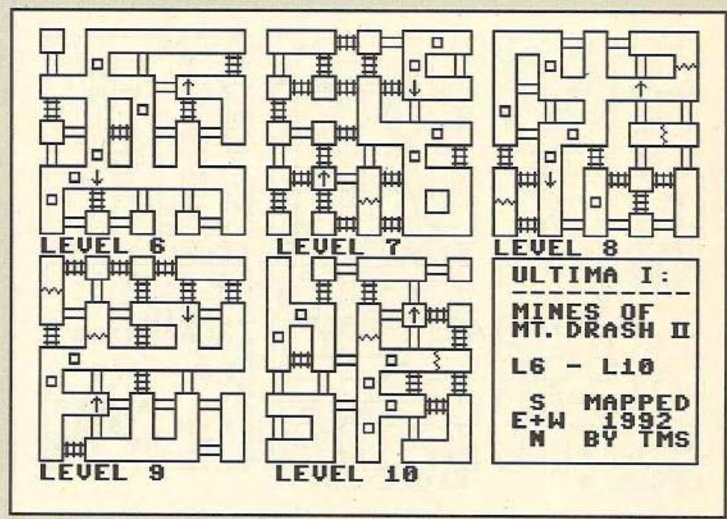

LEVEL 6
LEVEL 7
LEVEL 8
LEVEL 9
LEVEL 10
ULTIMA I:
DUNGEON OF DOOM
L6 - L10
S
E+W
N
MAPPED 1992 BY TMS

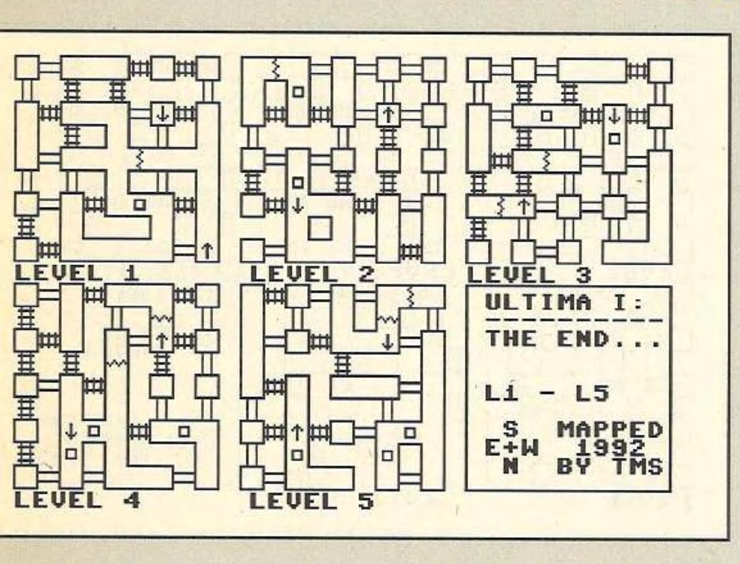

LEVEL 1
LEVEL 2
LEVEL 3
LEVEL 4
LEVEL 5
ULTIMA I:
DUNGEON OF DOUBT
L1 - L5
S
E+W
N
MAPPED 1991/2 BY TMS

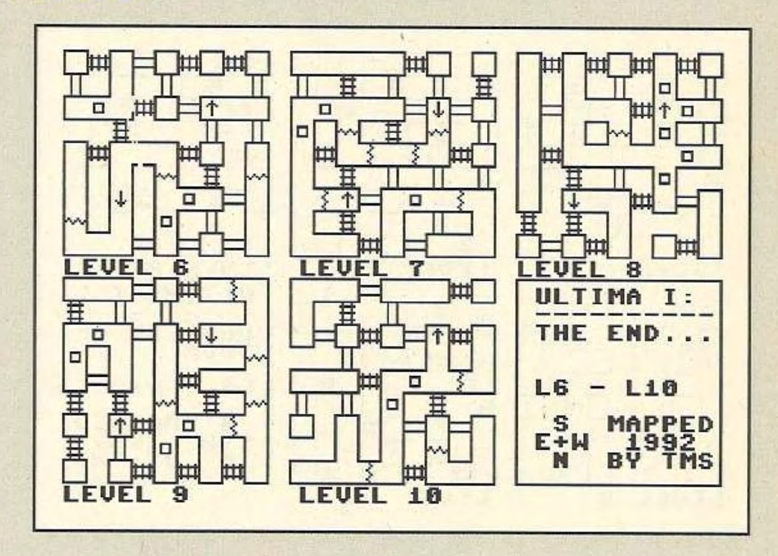

LEVEL 6
LEVEL 7
LEVEL 8
LEVEL 9
LEVEL 10
ULTIMA I:
DUNGEON OF DOUBT
L6 - L10
S
E+W
N
MAPPED 1991/2 BY TMS

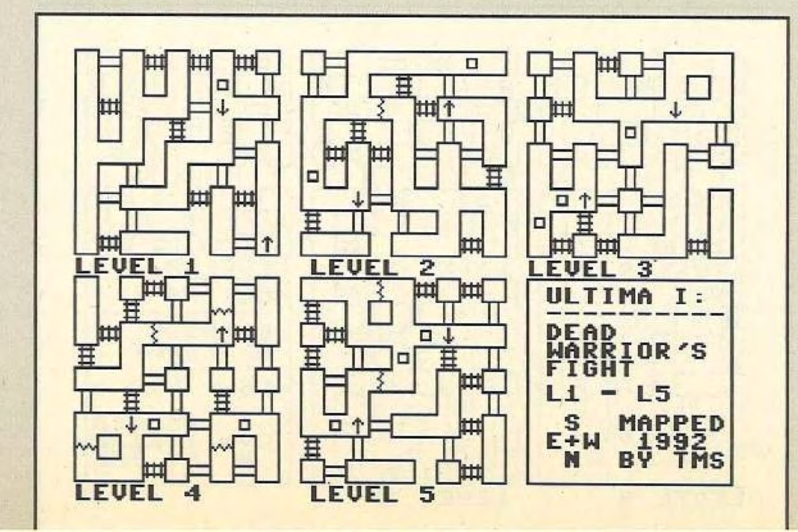

LEVEL 1
LEVEL 2
LEVEL 3
ULTIMA I:
MINES OF
MT. DRASH
L1 - L5
S
E+W
N
MAPPED
1991
BY TMS
LEVEL 4
LEVEL 5

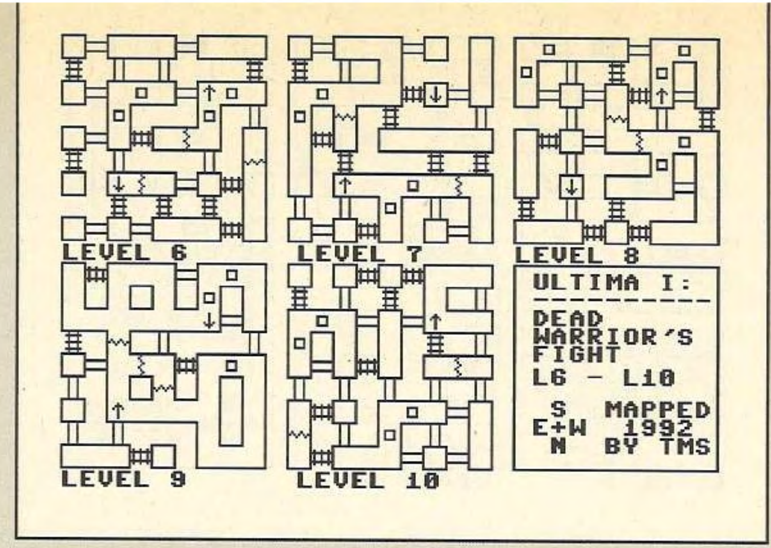

LEVEL 1
LEVEL 2
LEVEL 3
ULTIMA I:
MINES OF
MT. DRASH II
L1 - L5
S
E+W
N
MAPPED
1992
BY TMS
LEVEL 4
LEVEL 5

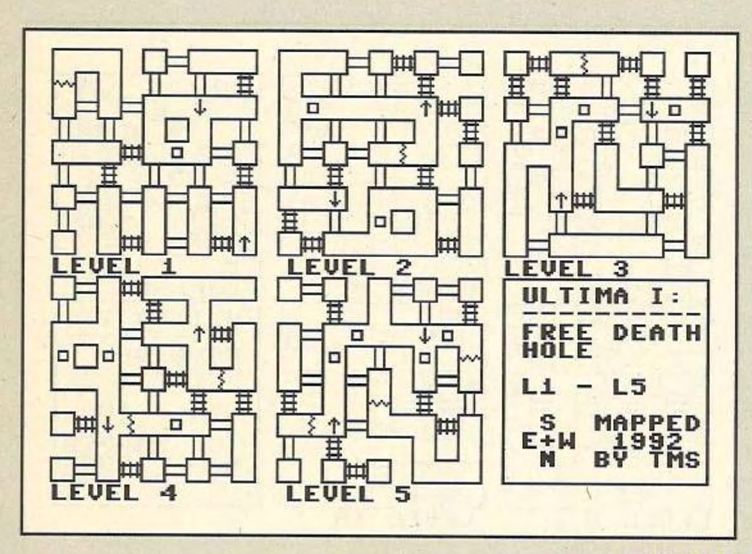

LEVEL 6
LEVEL 7
LEVEL 8
ULTIMA I:
MINES OF
MT. DRASH II
L6 - L10
S
E+W
N
MAPPED
1992
BY TMS
LEVEL 9
LEVEL 10

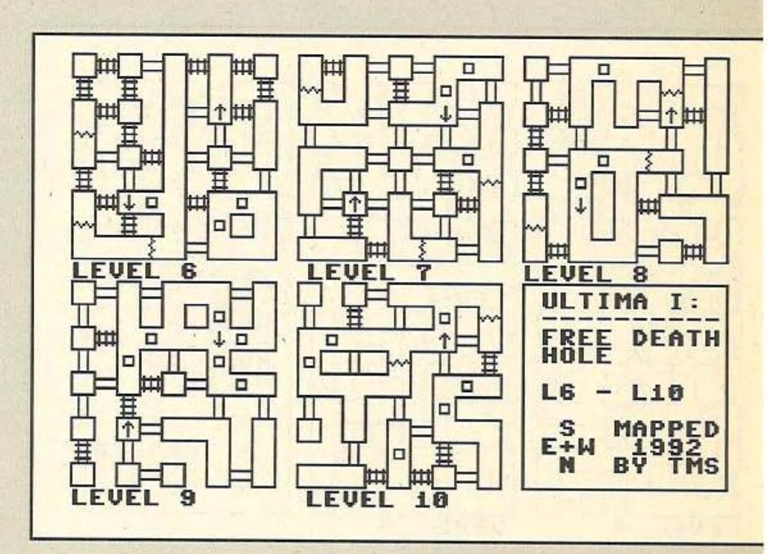

LEVEL 1
LEVEL 2
LEVEL 3
ULTIMA I:
THE END...
L1 - L5
S
E+W
N
MAPPED
1992
BY TMS
LEVEL 4
LEVEL 5

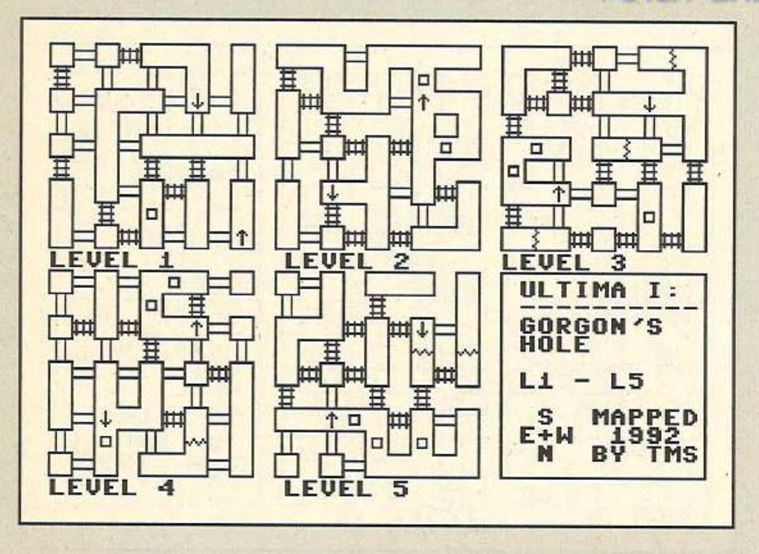

LEVEL 6
LEVEL 7
LEVEL 8
ULTIMA I:
THE END...
L6 - L10
S
E+W
N
MAPPED
1992
BY TMS
LEVEL 9
LEVEL 10

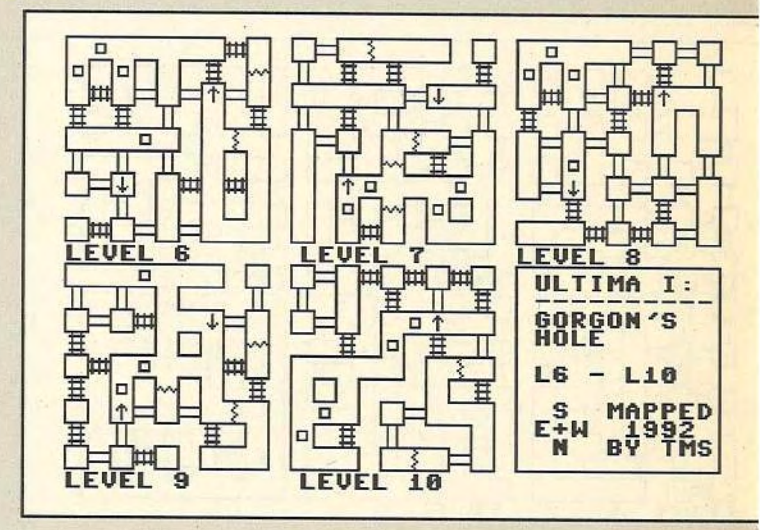

LEVEL 1
LEVEL 2
LEVEL 3
ULTIMA I:
DEAD
WARRIOR'S
FIGHT
L1 - L5
S
E+W
N
MAPPED
1992
BY TMS
LEVEL 4
LEVEL 5

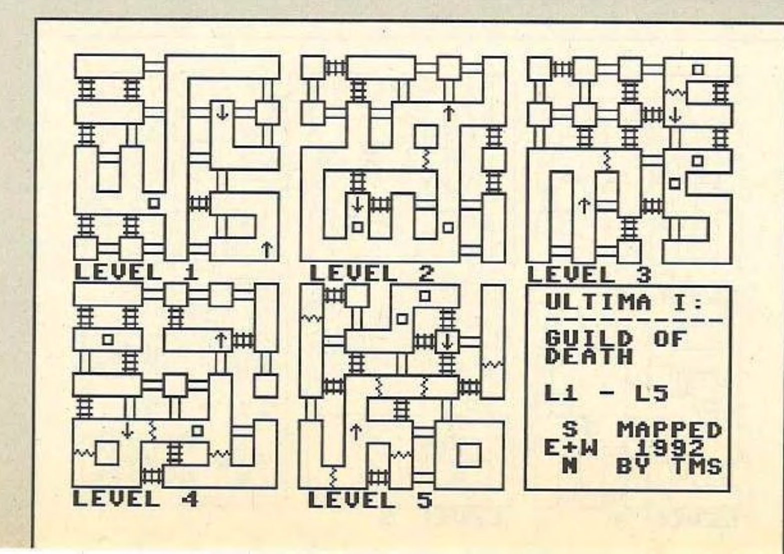

LEVEL 6
LEVEL 7
LEVEL 8
LEVEL 9
LEVEL 10
ULTIMA I:
DEAD WARRIOR'S FIGHT
L6 - L10
S
E+W
N
MAPPED 1992 BY TMS

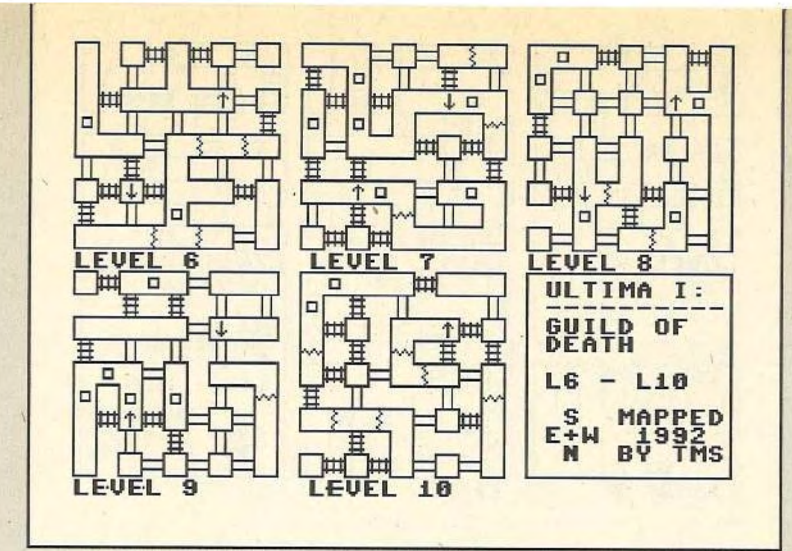

LEVEL 1
LEVEL 2
LEVEL 3
LEVEL 4
LEVEL 5
ULTIMA I:
FREE DEATH HOLE
L1 - L5
S
E+W
N
MAPPED 1992 BY TMS

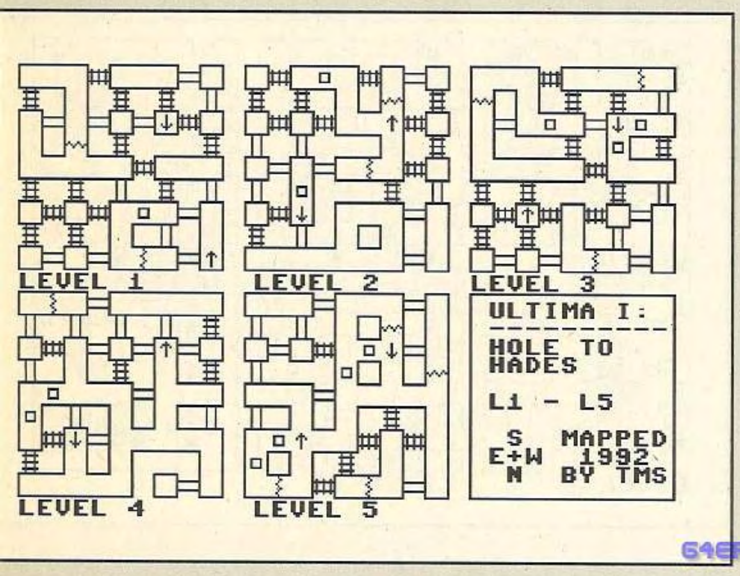

LEVEL 6
LEVEL 7
LEVEL 8
LEVEL 9
LEVEL 10
ULTIMA I:
FREE DEATH HOLE
L6 - L10
S
E+W
N
MAPPED 1992 BY TMS

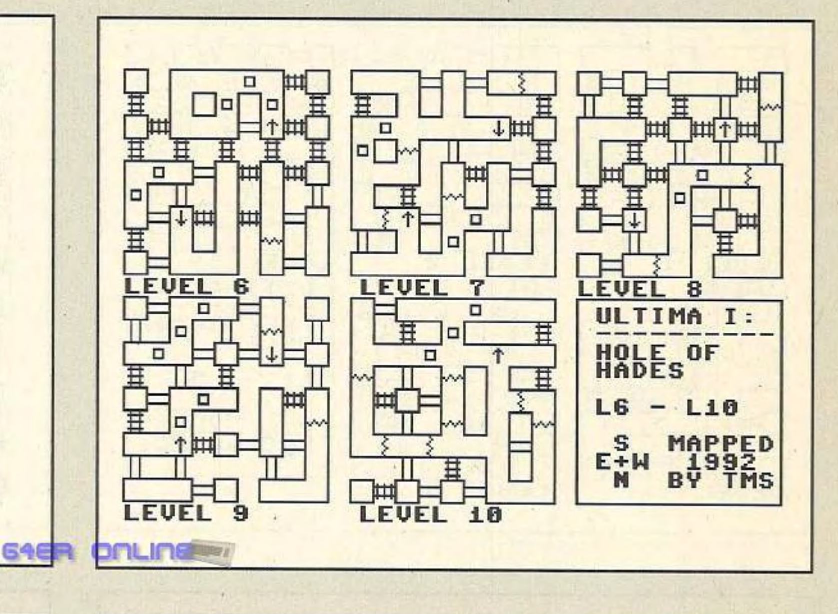

LEVEL 1
LEVEL 2
LEVEL 3
LEVEL 4
LEVEL 5
ULTIMA I:
GORGON'S HOLE
L1 - L5
S
E+W
N
MAPPED 1992 BY TMS

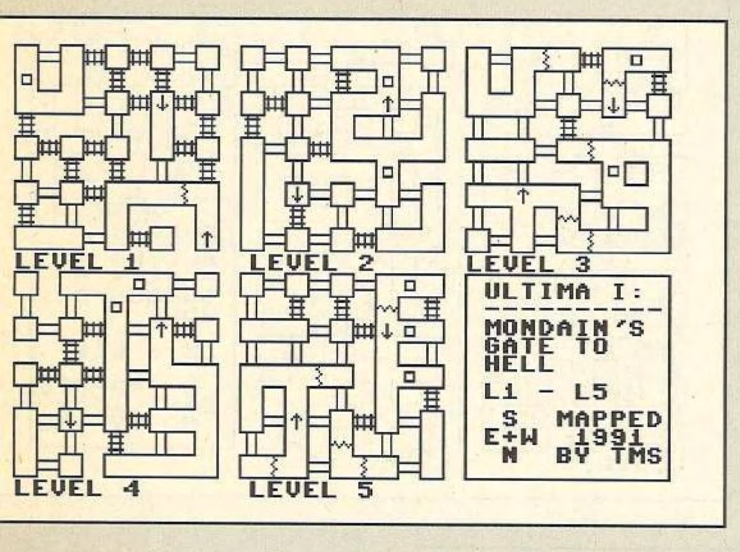

LEVEL 6
LEVEL 7
LEVEL 8
LEVEL 9
LEVEL 10
ULTIMA I:
GORGON'S HOLE
L6 - L10
S
E+W
N
MAPPED 1992 BY TMS

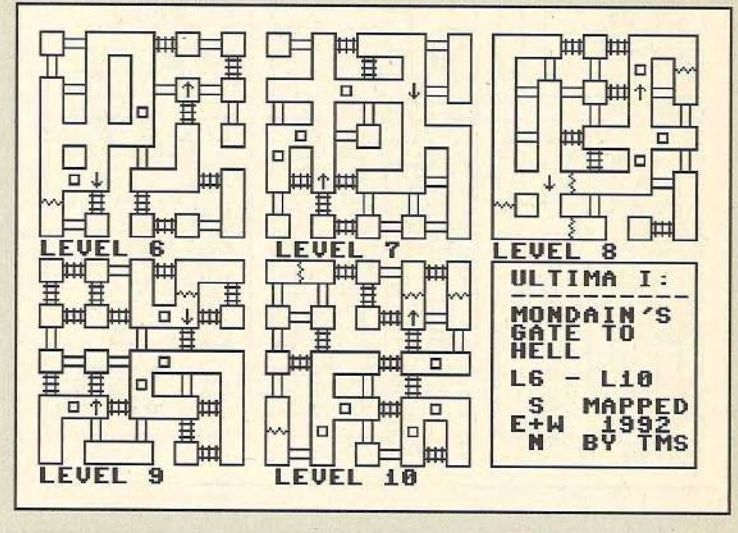

LEVEL 1
LEVEL 2
LEVEL 3
LEVEL 4
LEVEL 5
ULTIMA I:
GUILD OF DEATH
L1 - L5
S
E+W
N
MAPPED 1992 BY TMS

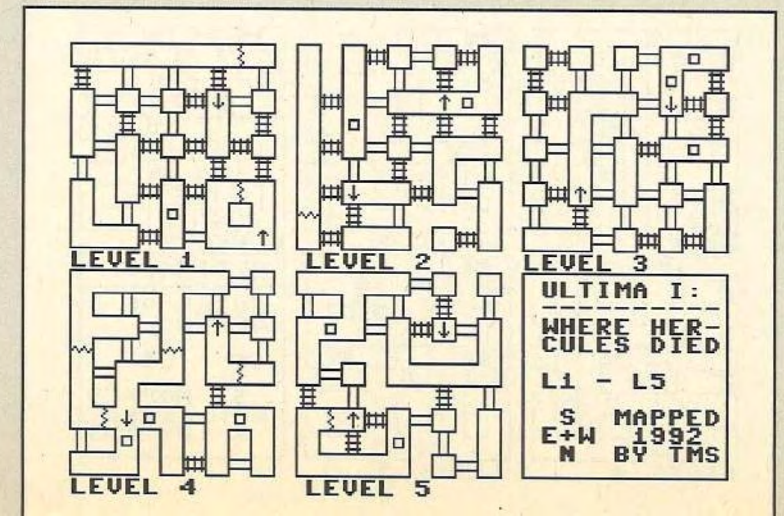

LEVEL 6
LEVEL 7
LEVEL 8
ULTIMA I:
GUILD OF DEATH
L6 - L10
S
E+W
N
MAPPED 1992 BY TMS
LEVEL 9
LEVEL 10

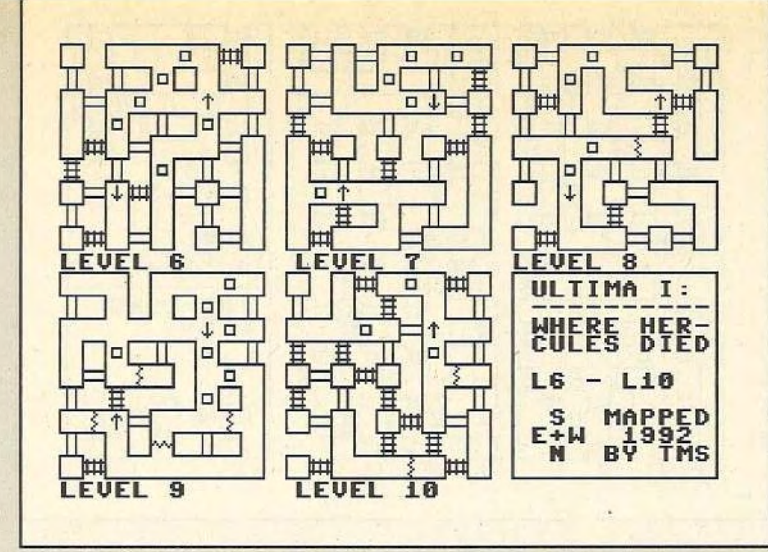

LEVEL 1
LEVEL 2
LEVEL 3
ULTIMA I:
HOLE TO HADES
L1 - L5
S
E+W
N
MAPPED 1992 BY TMS
LEVEL 4
LEVEL 5

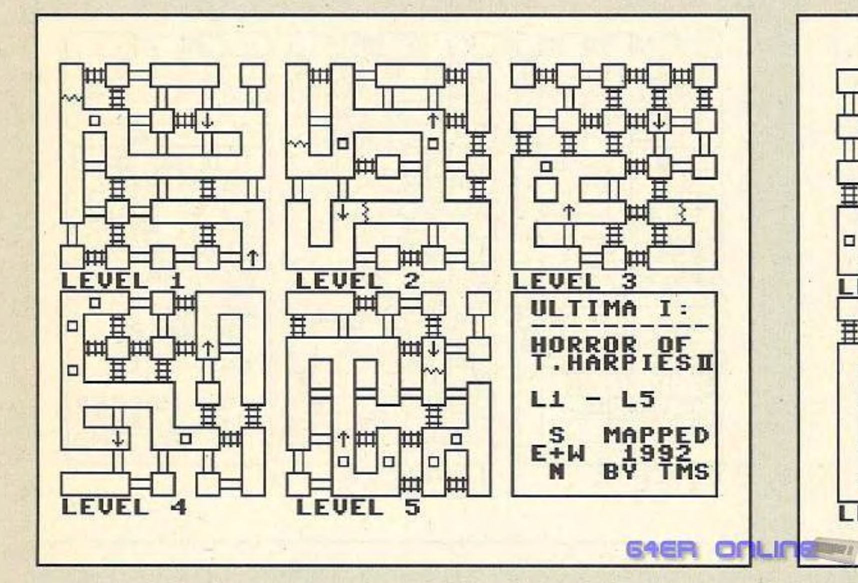

LEVEL 6
LEVEL 7
LEVEL 8
ULTIMA I:
HOLE OF HADES
L6 - L10
S
E+W
N
MAPPED 1992 BY TMS
LEVEL 9
LEVEL 10

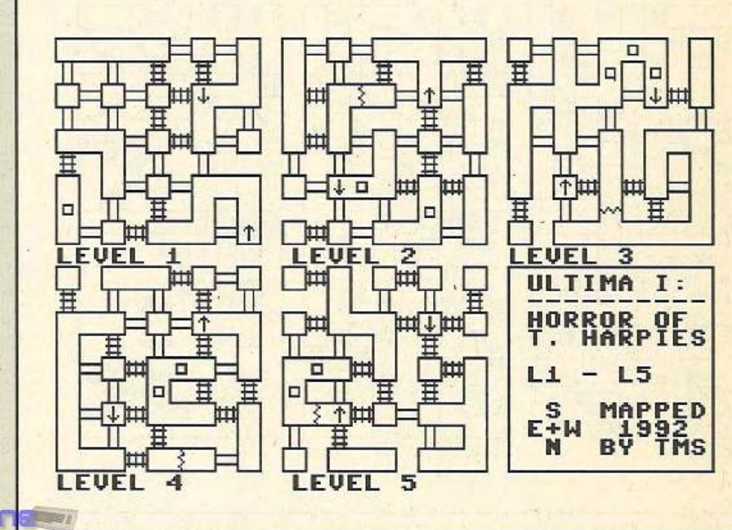

LEVEL 1
LEVEL 2
LEVEL 3
ULTIMA I:
MONDAIN'S GATE TO HELL
L1 - L5
S
E+W
N
MAPPED 1991 BY TMS
LEVEL 4
LEVEL 5

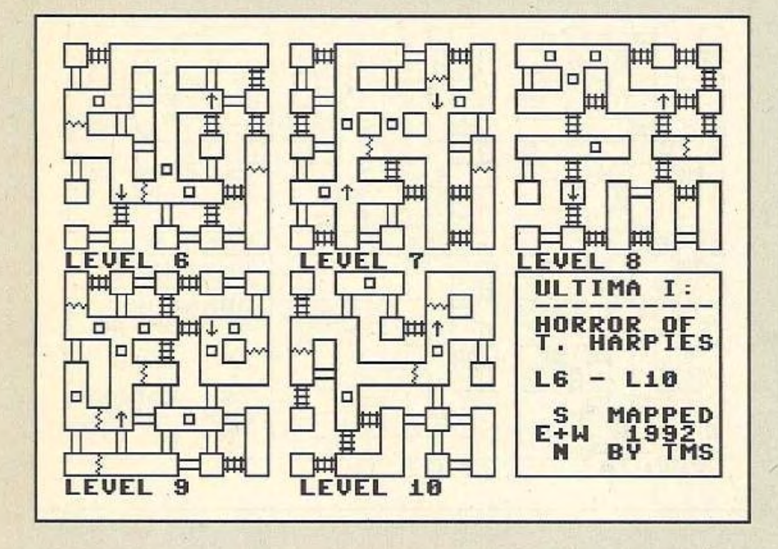

LEVEL 6
LEVEL 7
LEVEL 8
ULTIMA I:
MONDAIN'S GATE TO HELL
L6 - L10
S
E+W
N
MAPPED 1992 BY TMS
LEVEL 9
LEVEL 10

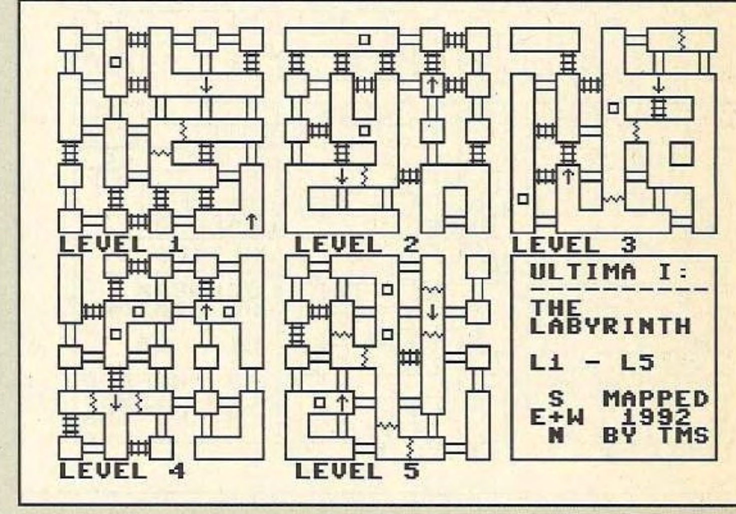

LEVEL 1
LEVEL 2
LEVEL 3
ULTIMA I:
WHERE HERCULES DIED
L1 - L5
S
E+W
N
MAPPED 1992 BY TMS
LEVEL 4
LEVEL 5

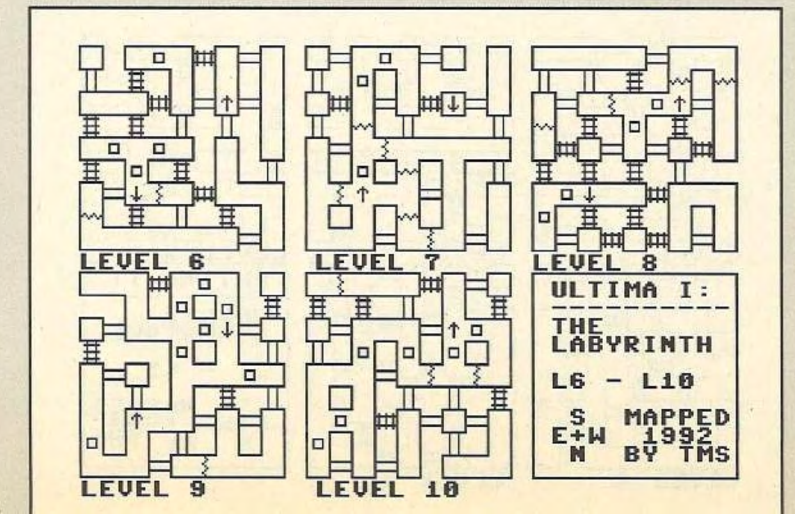

LEVEL 6
LEVEL 7
LEVEL 8
ULTIMA I:
WHERE HERCULES DIED
L6 - L10
S E+W N
MAPPED 1992 BY TMS
LEVEL 9
LEVEL 10

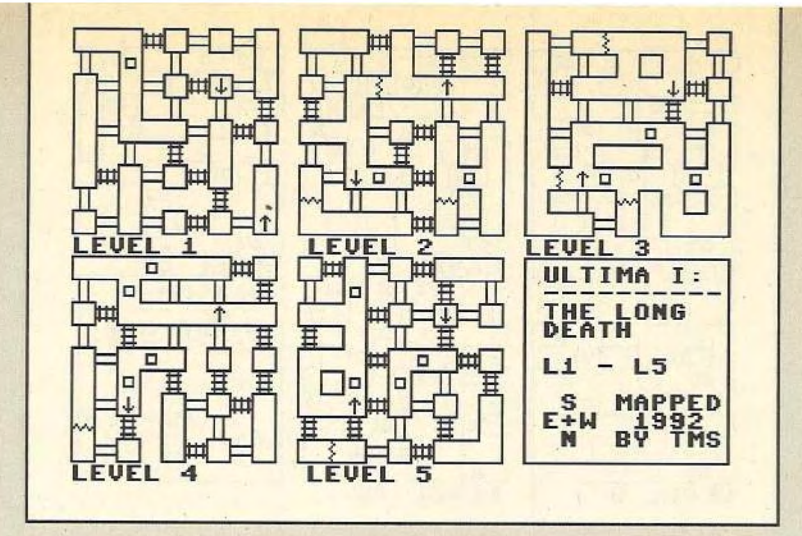

LEVEL 1
LEVEL 2
LEVEL 3
ULTIMA I:
HORROR OF T.HARPIES II
L1 - L5
S E+W N
MAPPED 1992 BY TMS
LEVEL 4
LEVEL 5

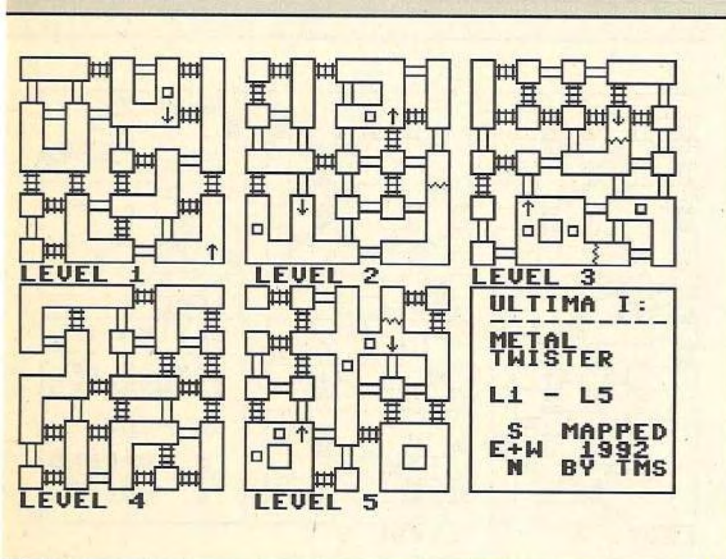

LEVEL 1
LEVEL 2
LEVEL 3
ULTIMA I:
HORROR OF T. HARPIES
L1 - L5
S E+W N
MAPPED 1992 BY TMS
LEVEL 4
LEVEL 5

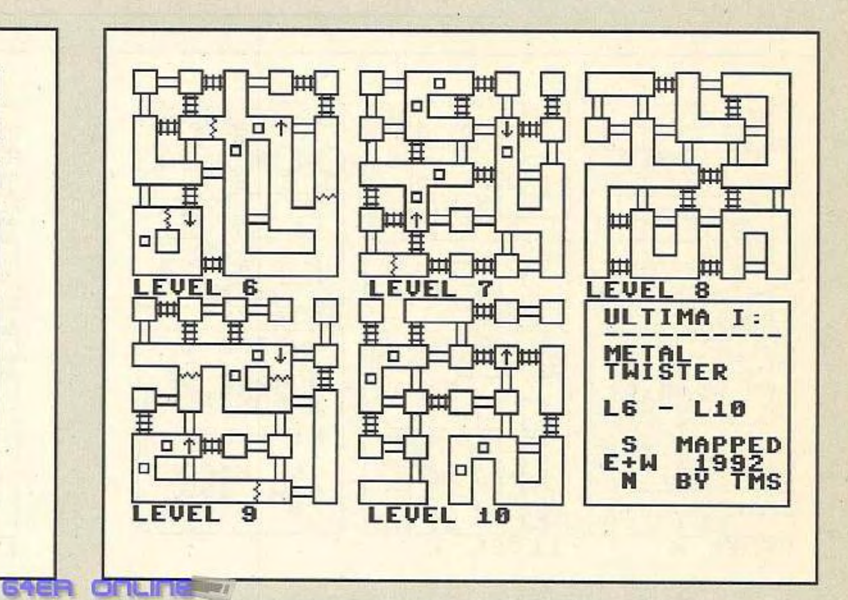

LEVEL 6
LEVEL 7
LEVEL 8
ULTIMA I:
HORROR OF T. HARPIES
L6 - L10
S E+W N
MAPPED 1992 BY TMS
LEVEL 9
LEVEL 10

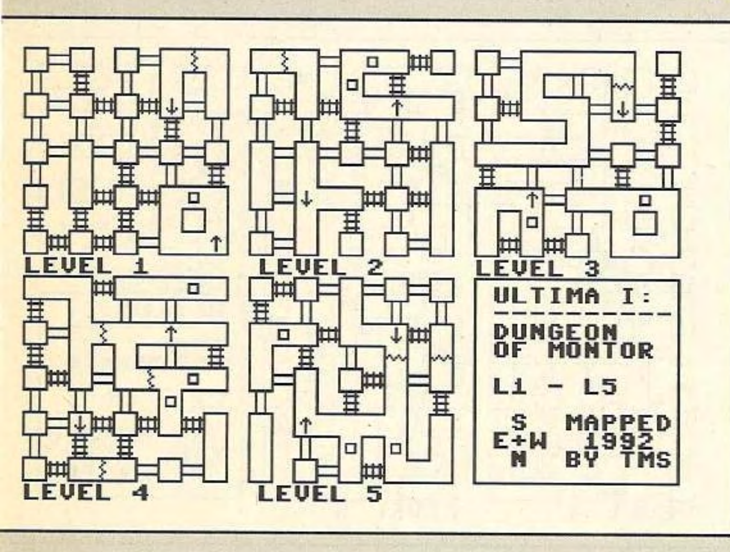

LEVEL 1
LEVEL 2
LEVEL 3
ULTIMA I:
THE LABYRINTH
L1 - L5
S E+W N
MAPPED 1992 BY TMS
LEVEL 4
LEVEL 5

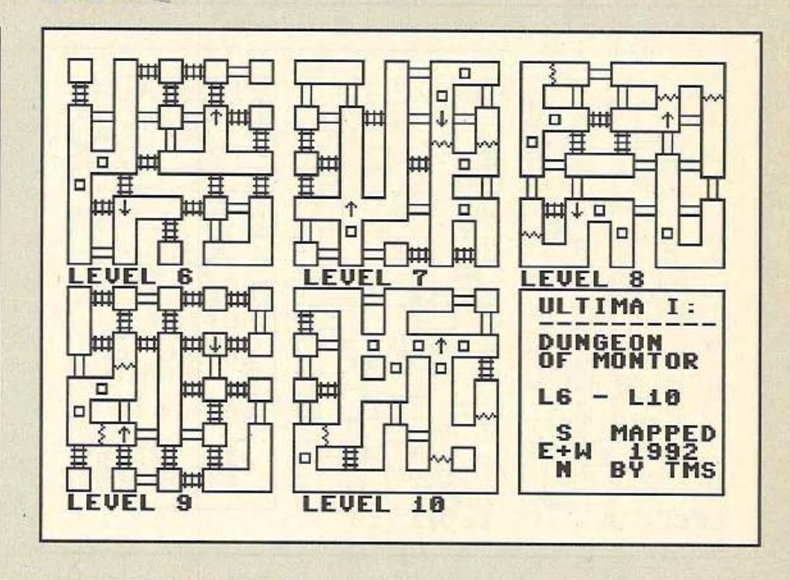

LEVEL 6
LEVEL 7
LEVEL 8
ULTIMA I:
THE LABYRINTH
L6 - L10
S E+W N
MAPPED 1992 BY TMS
LEVEL 9
LEVEL 10

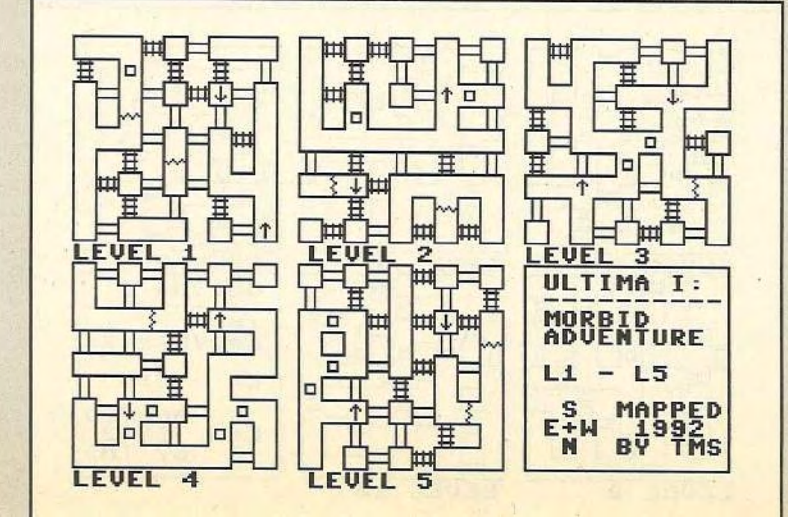

LEVEL 1
LEVEL 2
LEVEL 3
LEVEL 4
LEVEL 5
ULTIMA I:
THE LONG DEATH
L1 - L5
S
E+W
N
MAPPED 1992 BY TMS

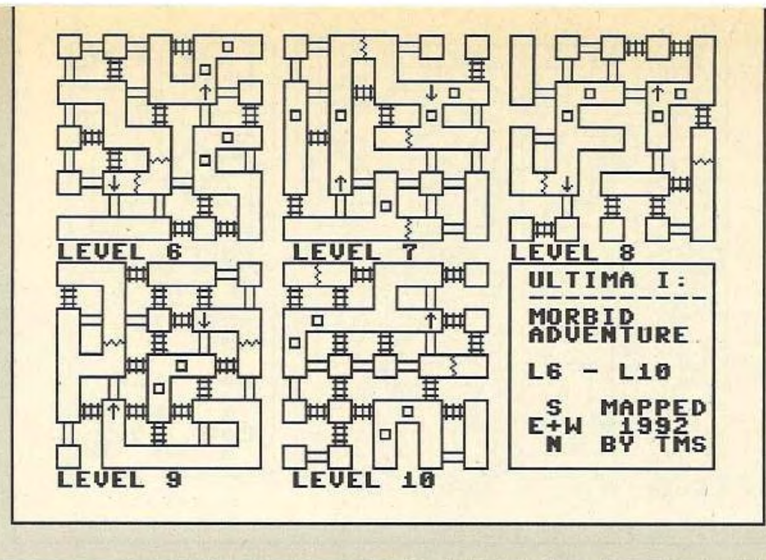

LEVEL 1
LEVEL 2
LEVEL 3
LEVEL 4
LEVEL 5
ULTIMA I:
METAL TWISTER
L1 - L5
S
E+W
N
MAPPED 1992 BY TMS

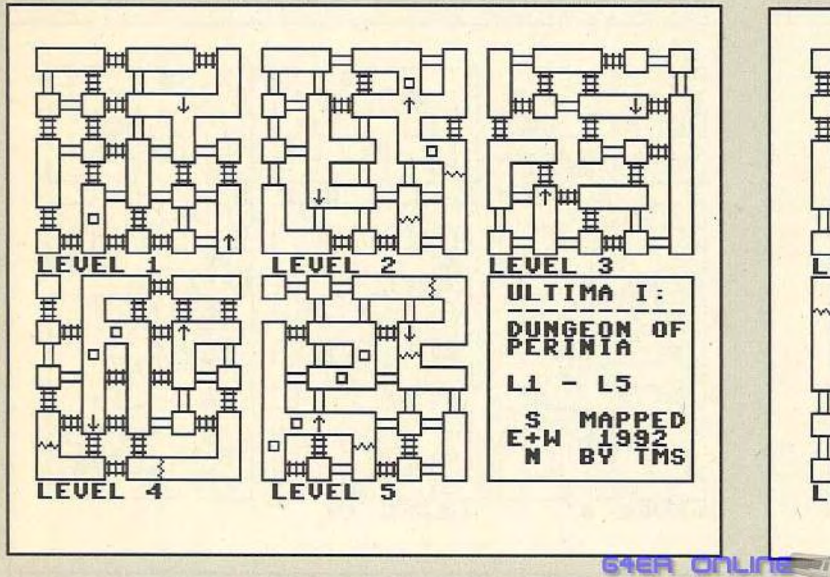

LEVEL 6
LEVEL 7
LEVEL 8
LEVEL 9
LEVEL 10
ULTIMA I:
METAL TWISTER
L6 - L10
S
E+W
N
MAPPED 1992 BY TMS

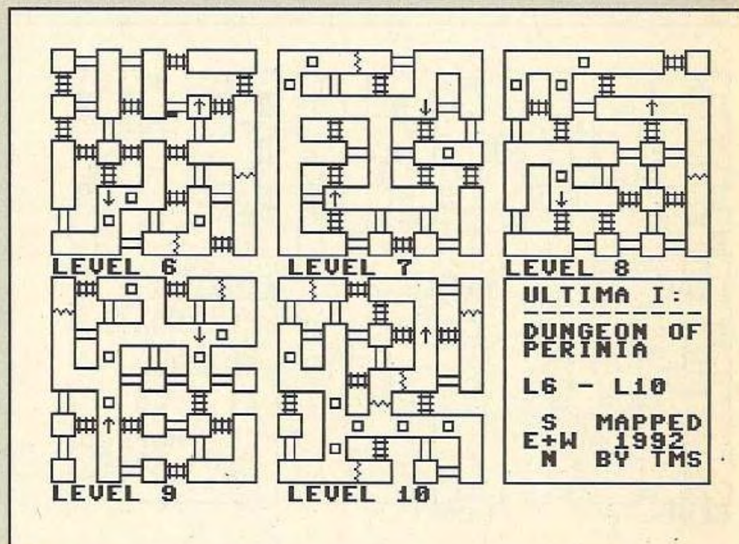

LEVEL 1
LEVEL 2
LEVEL 3
LEVEL 4
LEVEL 5
ULTIMA I:
DUNGEON OF MONTOR
L1 - L5
S
E+W
N
MAPPED 1992 BY TMS

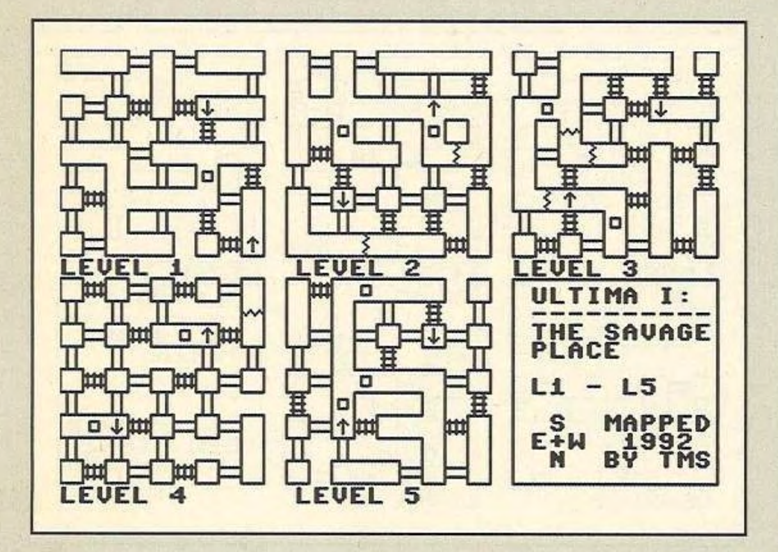

LEVEL 6
LEVEL 7
LEVEL 8
LEVEL 9
LEVEL 10
ULTIMA I:
DUNGEON OF MONTOR
L6 - L10
S
E+W
N
MAPPED 1992 BY TMS

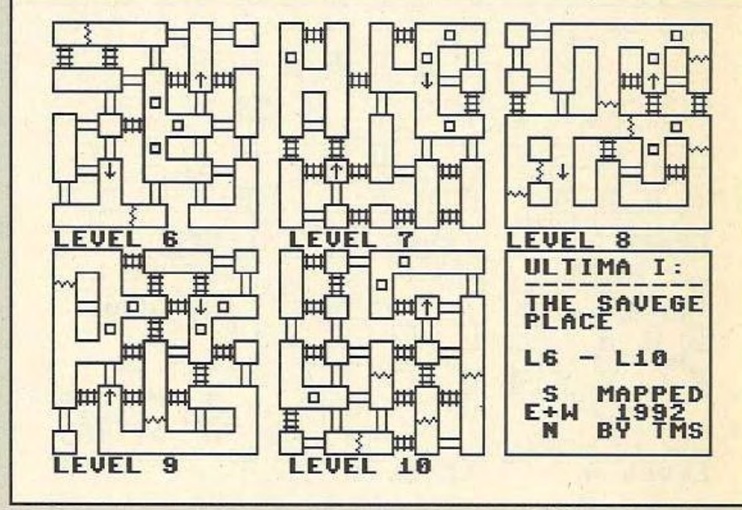

LEVEL 1
LEVEL 2
LEVEL 3
LEVEL 4
LEVEL 5
ULTIMA I:
MORBID ADVENTURE
L1 - L5
S
E+W
N
MAPPED 1992 BY TMS

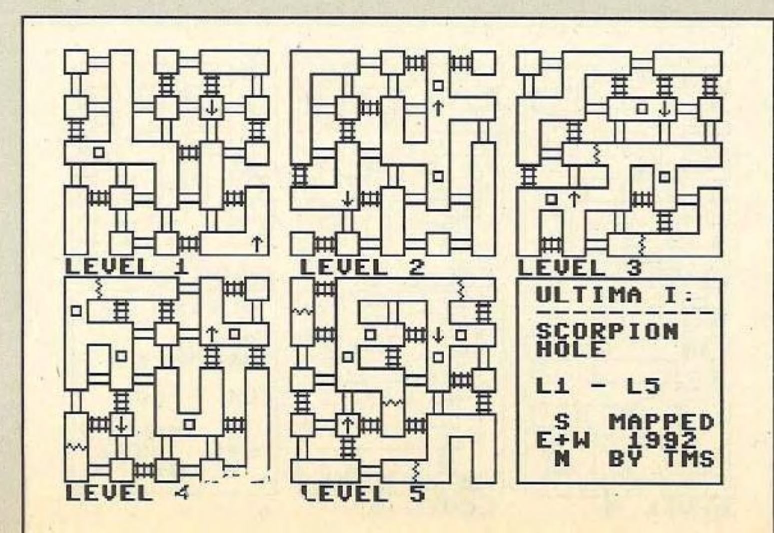

LEVEL 6
LEVEL 7
LEVEL 8
ULTIMA I:
MORBID ADVENTURE
L6 - L10
S MAPPED
E+W 1992
N BY TMS
LEVEL 9
LEVEL 10

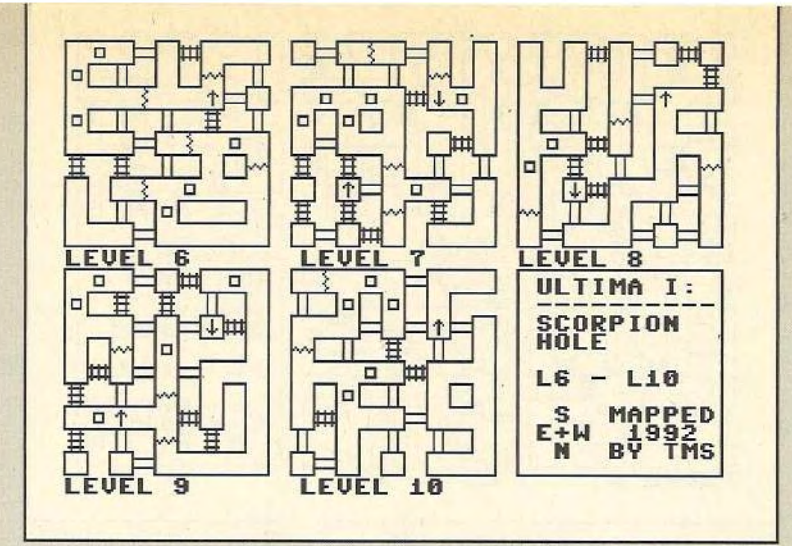

LEVEL 1
LEVEL 2
LEVEL 3
ULTIMA I:
DUNGEON OF PERINIA
L1 - L5
S MAPPED
E+W 1992
N BY TMS
LEVEL 4
LEVEL 5

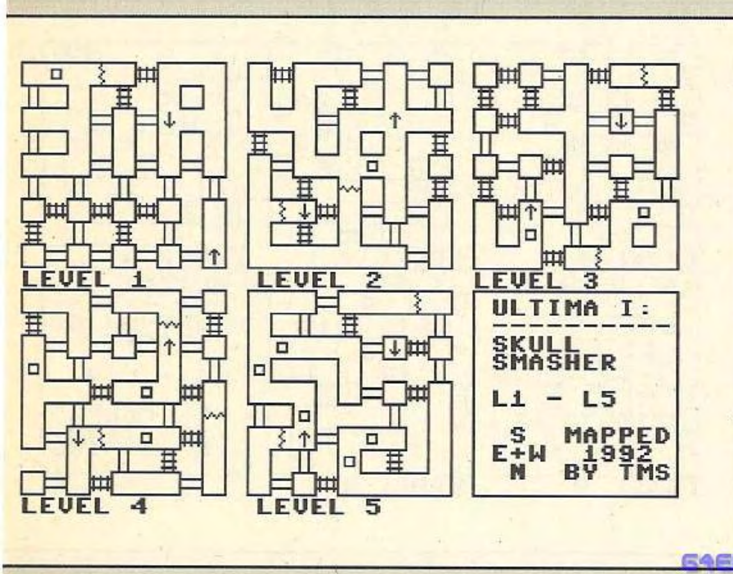

LEVEL 6
LEVEL 7
LEVEL 8
ULTIMA I:
DUNGEON OF PERINIA
L6 - L10
S MAPPED
E+W 1992
N BY TMS
LEVEL 9
LEVEL 10

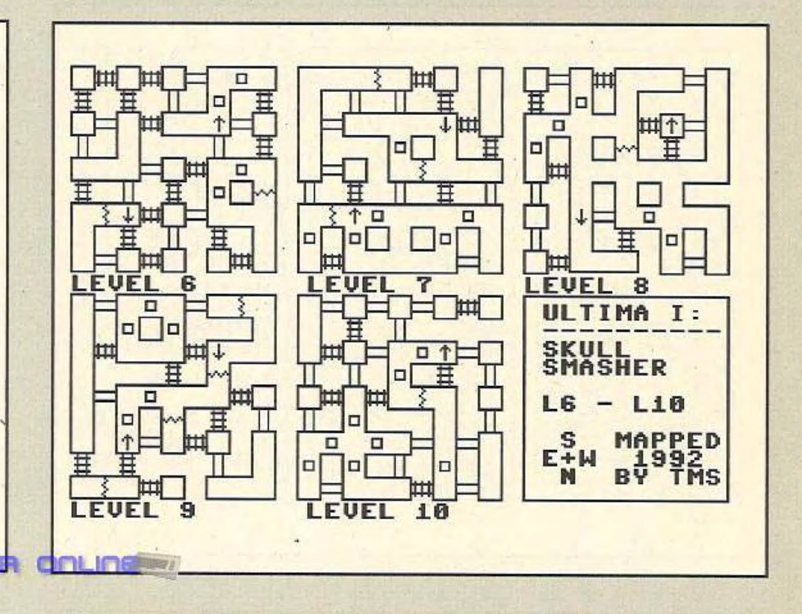

LEVEL 1
LEVEL 2
LEVEL 3
ULTIMA I:
THE SAVAGE PLACE
L1 - L5
S MAPPED
E+W 1992
N BY TMS
LEVEL 4
LEVEL 5

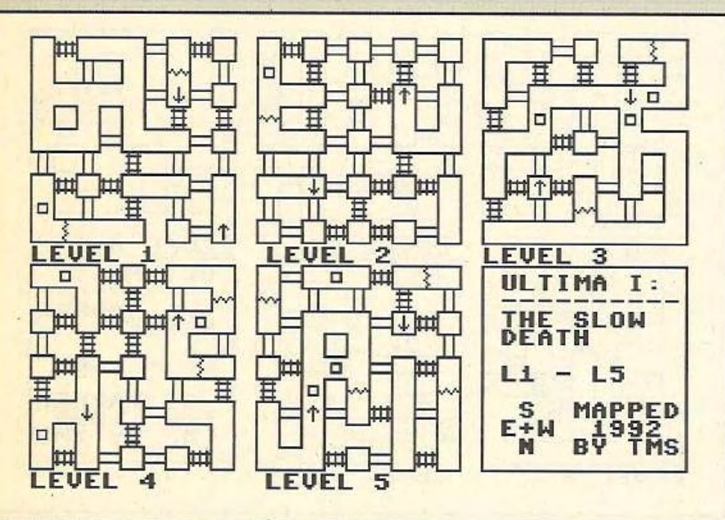

LEVEL 6
LEVEL 7
LEVEL 8
ULTIMA I:
THE SAVEGE PLACE
L6 - L10
S MAPPED
E+W 1992
N BY TMS
LEVEL 9
LEVEL 10

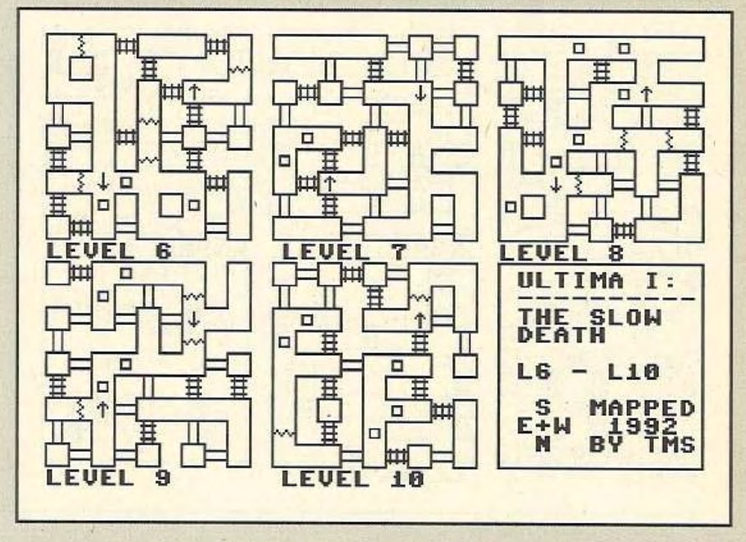

LEVEL 1
LEVEL 2
LEVEL 3
ULTIMA I:
SCORPION HOLE
L1 - L5
S MAPPED
E+W 1992
N BY TMS
LEVEL 4
LEVEL 5

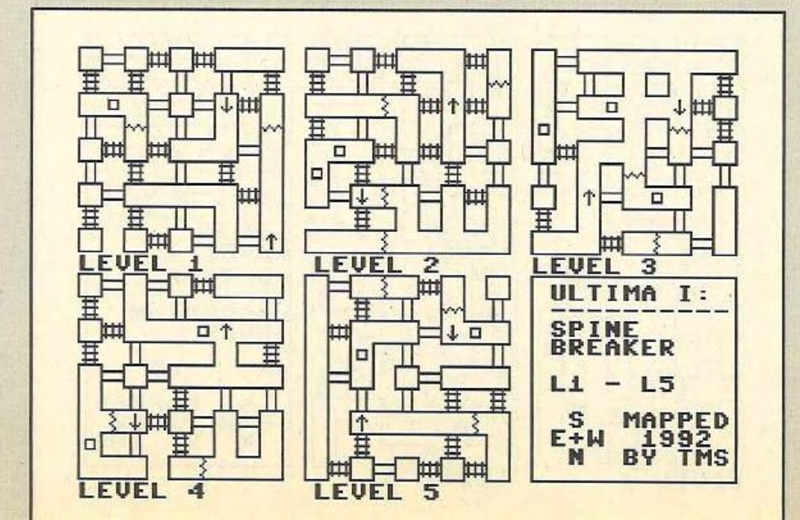

LEVEL 6
LEVEL 7
LEVEL 8
LEVEL 9
LEVEL 10
ULTIMA I:
SCORPION HOLE
L6 - L10
S E+W N
MAPPED 1992 BY TMS

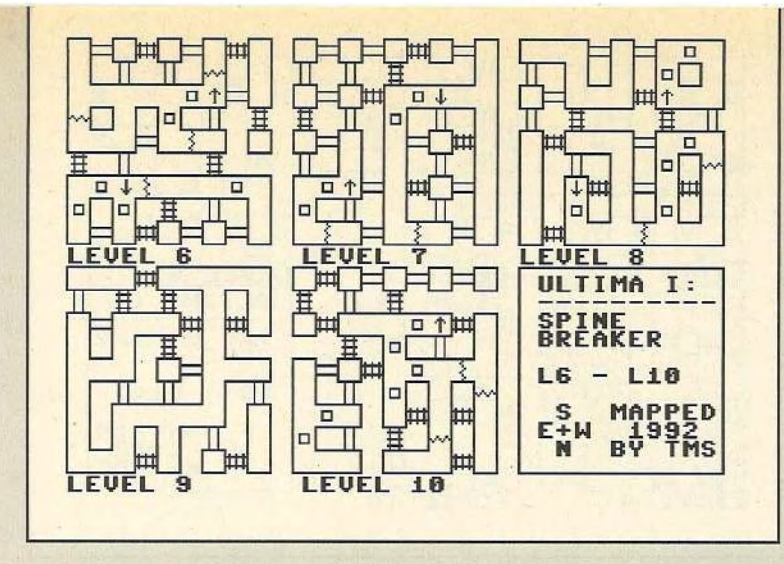

LEVEL 1
LEVEL 2
LEVEL 3
LEVEL 4
LEVEL 5
ULTIMA I:
SKULL SMASHER
L1 - L5
S E+W N
MAPPED 1992 BY TMS

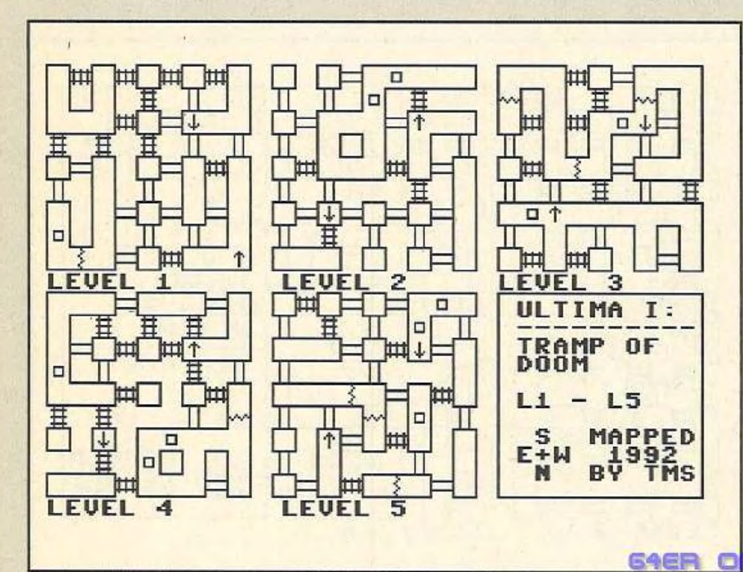

LEVEL 6
LEVEL 7
LEVEL 8
LEVEL 9
LEVEL 10
ULTIMA I:
SKULL SMASHER
L6 - L10
S E+W N
MAPPED 1992 BY TMS

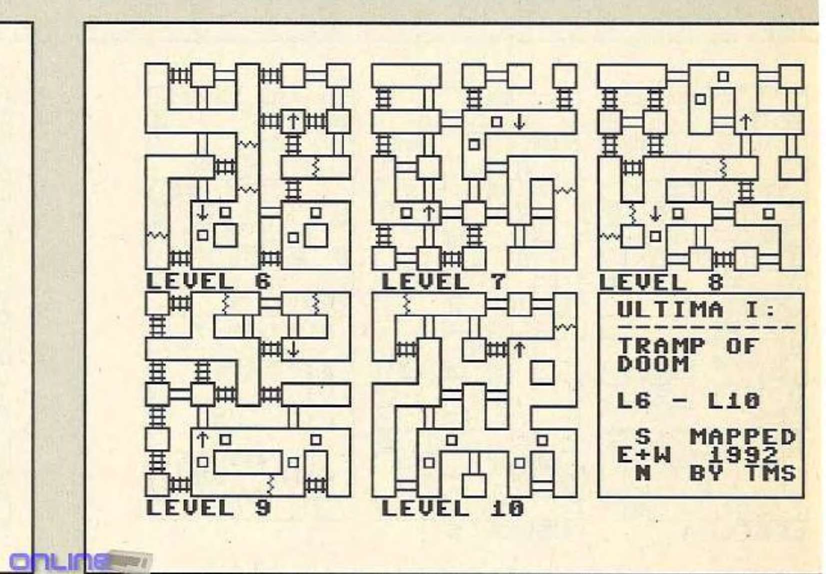

LEVEL 1
LEVEL 2
LEVEL 3
LEVEL 4
LEVEL 5
ULTIMA I:
THE SLOW DEATH
L1 - L5
S E+W N
MAPPED 1992 BY TMS

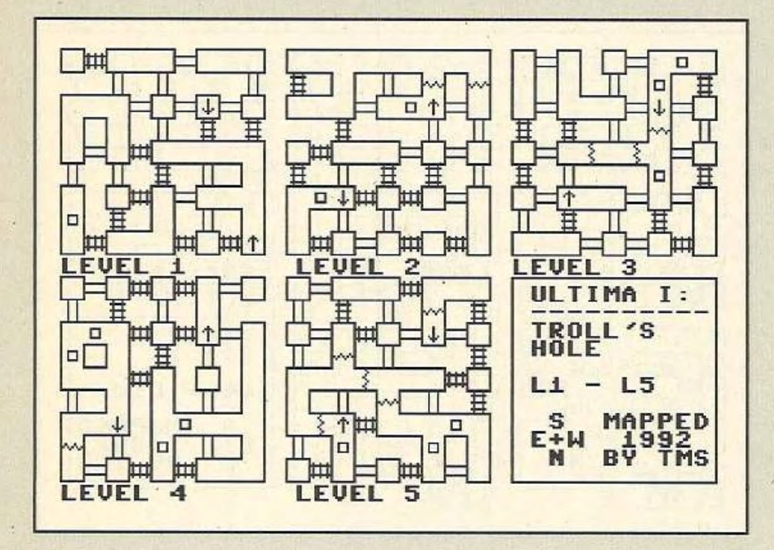

LEVEL 6
LEVEL 7
LEVEL 8
LEVEL 9
LEVEL 10
ULTIMA I:
THE SLOW DEATH
L6 - L10
S E+W N
MAPPED 1992 BY TMS

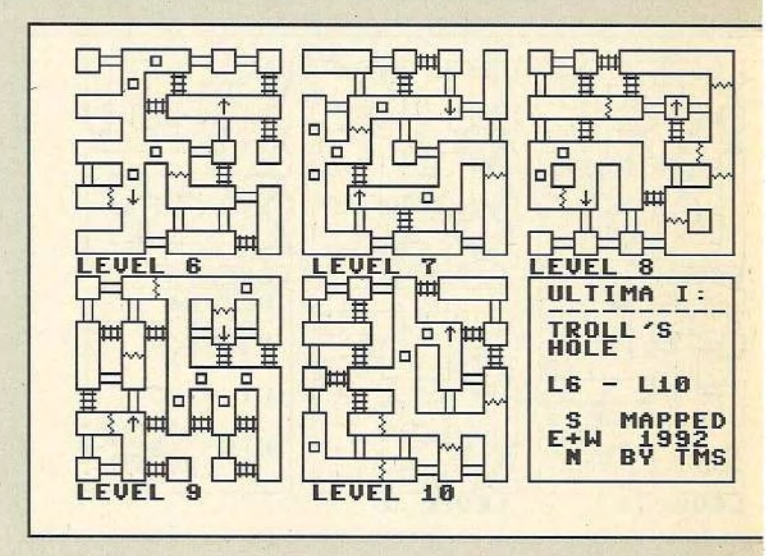

LEVEL 1
LEVEL 2
LEVEL 3
LEVEL 4
LEVEL 5
ULTIMA I:
SPINE BREAKER
L1 - L5
S E+W N
MAPPED 1992 BY TMS

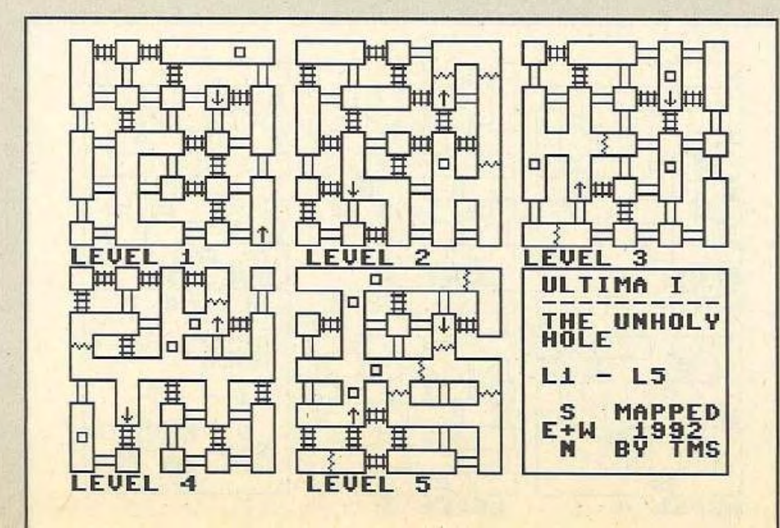

LEVEL 6
LEVEL 7
LEVEL 8
ULTIMA I:
SPINE BREAKER
L6 - L10
S MAPPED
E+W 1992
N BY TMS
LEVEL 9
LEVEL 10

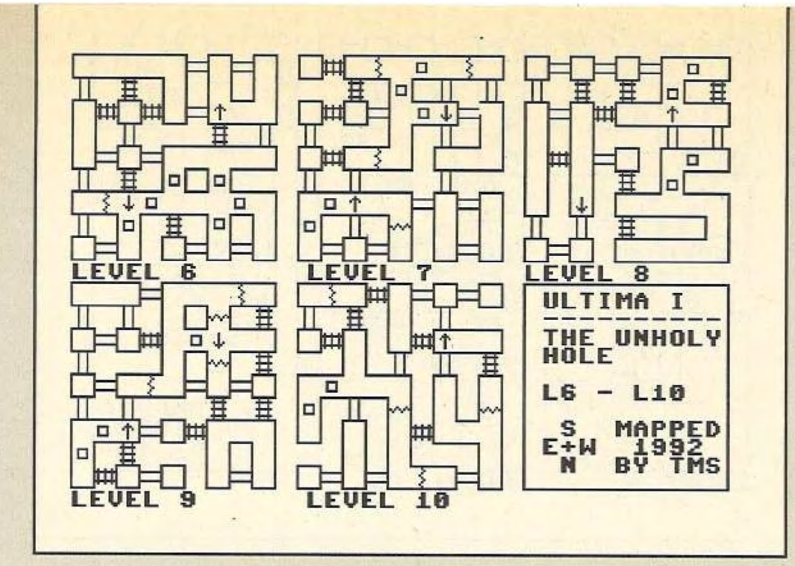

LEVEL 1
LEVEL 2
LEVEL 3
ULTIMA I:
TRAMP OF DOOM
L1 - L5
S MAPPED
E+W 1992
N BY TMS
LEVEL 4
LEVEL 5

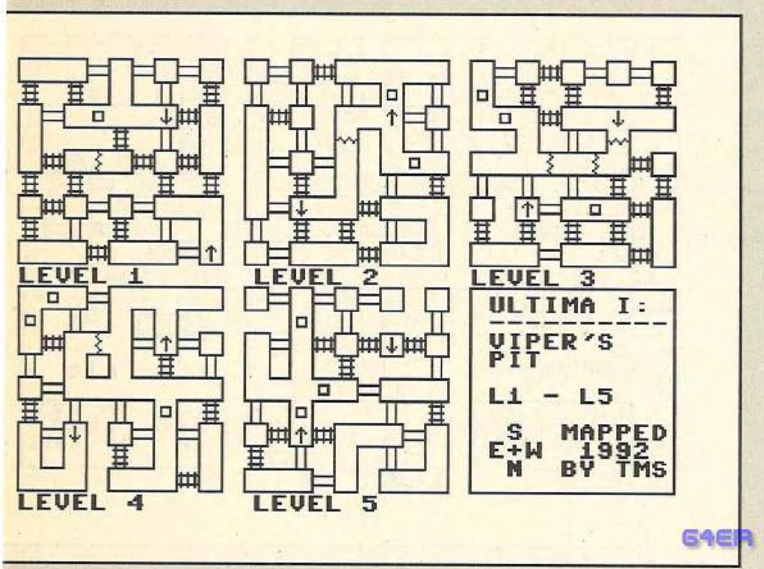

LEVEL 6
LEVEL 7
LEVEL 8
ULTIMA I:
TRAMP OF DOOM
L6 - L10
S MAPPED
E+W 1992
N BY TMS
LEVEL 9
LEVEL 10

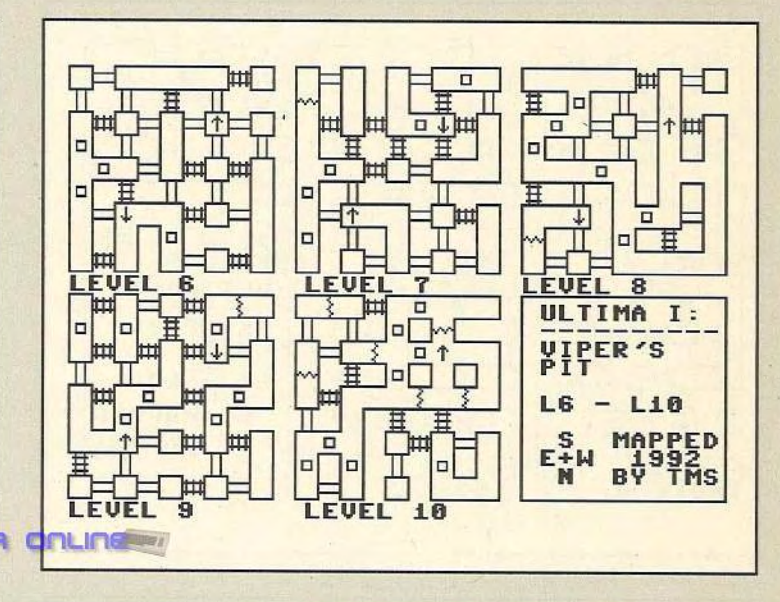

LEVEL 1
LEVEL 2
LEVEL 3
ULTIMA I:
TROLL'S HOLE
L1 - L5
S MAPPED
E+W 1992
N BY TMS
LEVEL 4
LEVEL 5

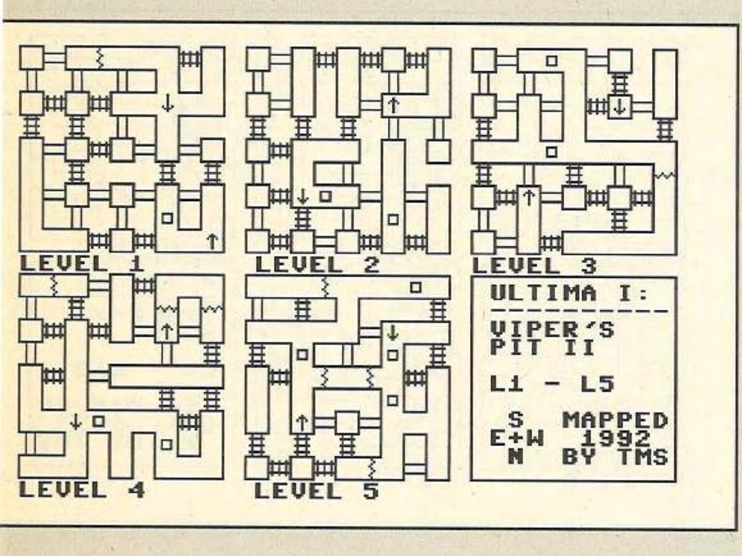

LEVEL 6
LEVEL 7
LEVEL 8
ULTIMA I:
TROLL'S HOLE
L6 - L10
S MAPPED
E+W 1992
N BY TMS
LEVEL 9
LEVEL 10

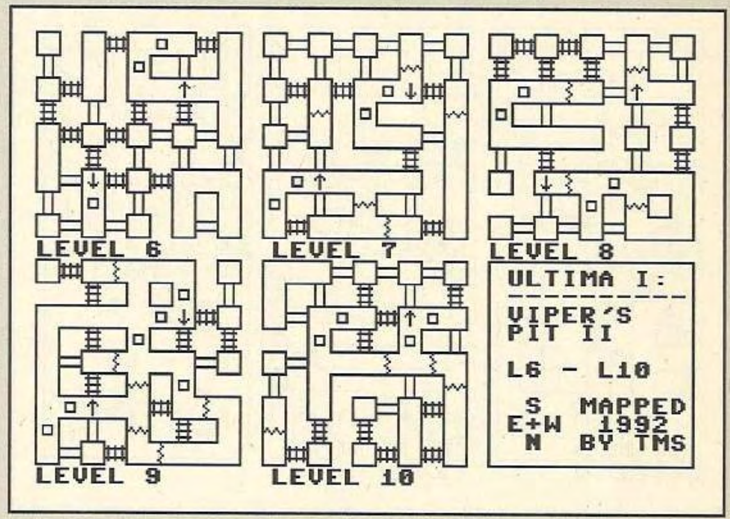

LEVEL 1
LEVEL 2
LEVEL 3
ULTIMA I
THE UNHOLY HOLE
L1 - L5
S MAPPED
E+W 1992
N BY TMS
LEVEL 4
LEVEL 5

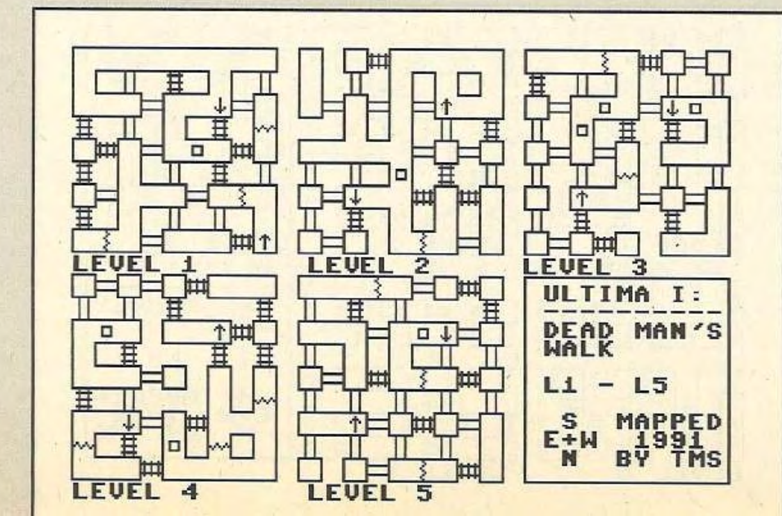

LEVEL 6
LEVEL 7
LEVEL 8
ULTIMA I
THE UNHOLY HOLE
L6 - L10
S E+W N
MAPPED 1992 BY TMS
LEVEL 9
LEVEL 10

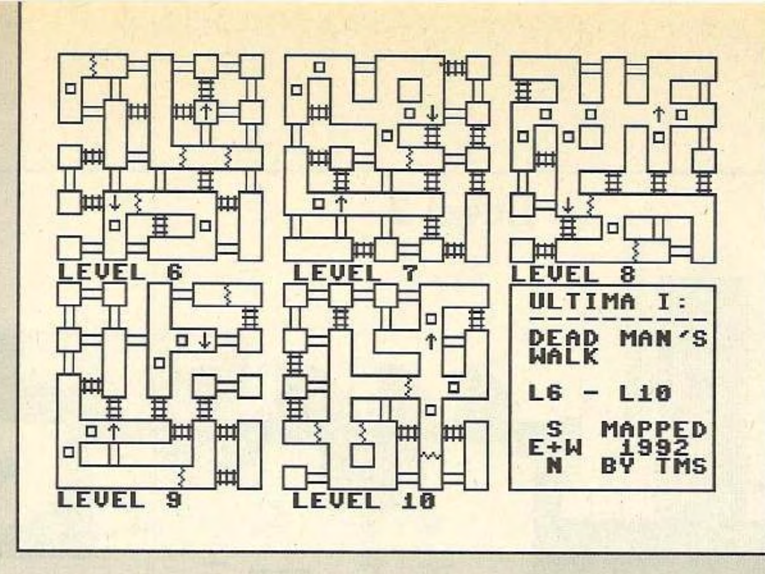

LEVEL 1
LEVEL 2
LEVEL 3
ULTIMA I:
VIPER'S PIT
L1 - L5
S E+W N
MAPPED 1992 BY TMS
LEVEL 4
LEVEL 5


LEVEL 6
LEVEL 7
LEVEL 8
ULTIMA I:
VIPER'S PIT
L6 - L10
S E+W N
MAPPED 1992 BY TMS
LEVEL 9
LEVEL 10


LEVEL 1
LEVEL 2
LEVEL 3
ULTIMA I:
VIPER'S PIT II
L1 - L5
S E+W N
MAPPED 1992 BY TMS
LEVEL 4
LEVEL 5

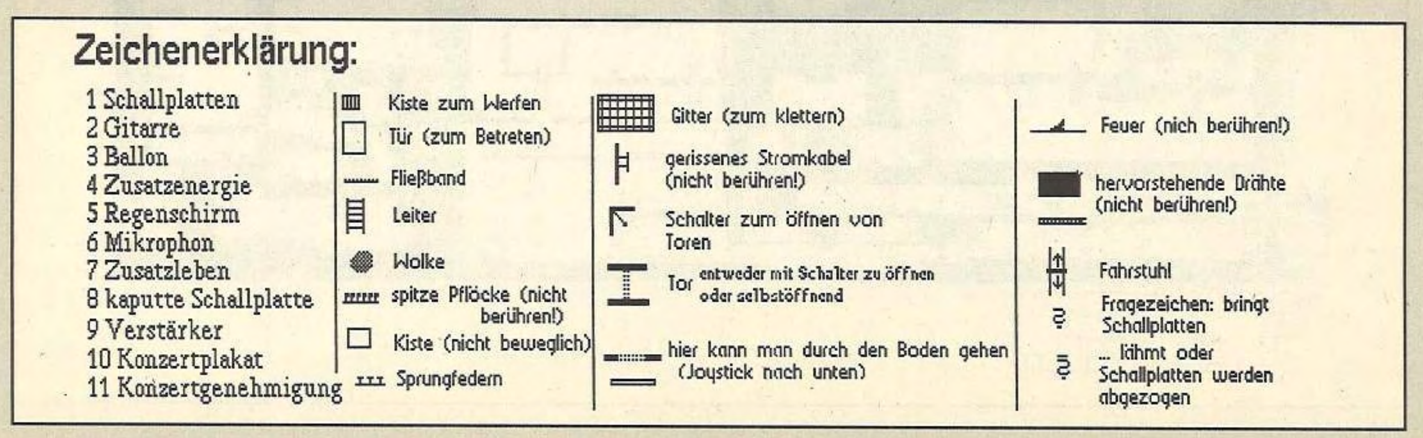

LEVEL 6
LEVEL 7
LEVEL 8
ULTIMA I:
VIPER'S PIT II
L6 - L10
S E+W N
MAPPED 1992 BY TMS
LEVEL 9
LEVEL 10


LEVEL 1
LEVEL 2
LEVEL 3
ULTIMA I:
DEAD MAN'S WALK
L1 - L5
S E+W N
MAPPED 1991 BY TMS
LEVEL 4
LEVEL 5



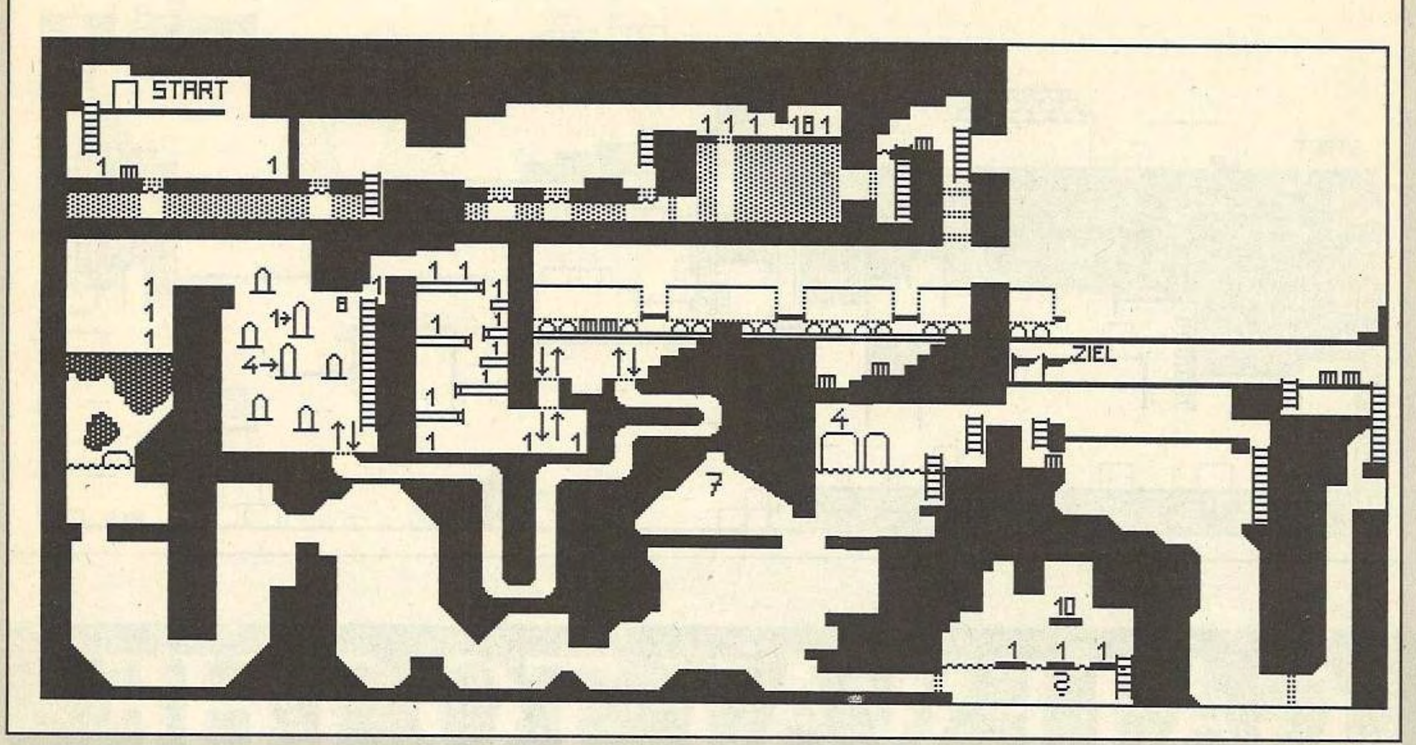
Blues Brothers Level 1

5
5
1 1 1
1 1 1
1
3
4
2X
333
START
ZIEL



Level 2

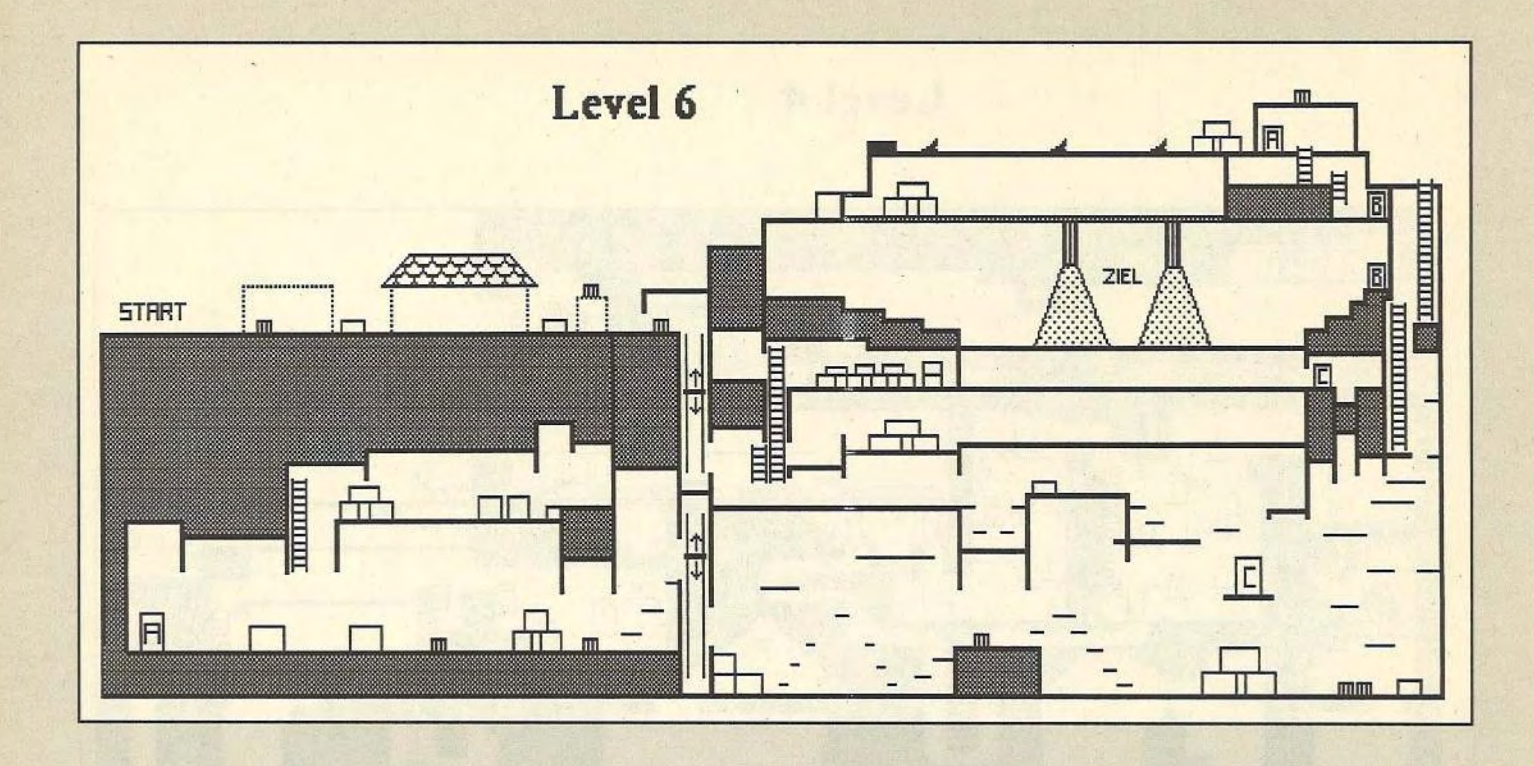
Level 3



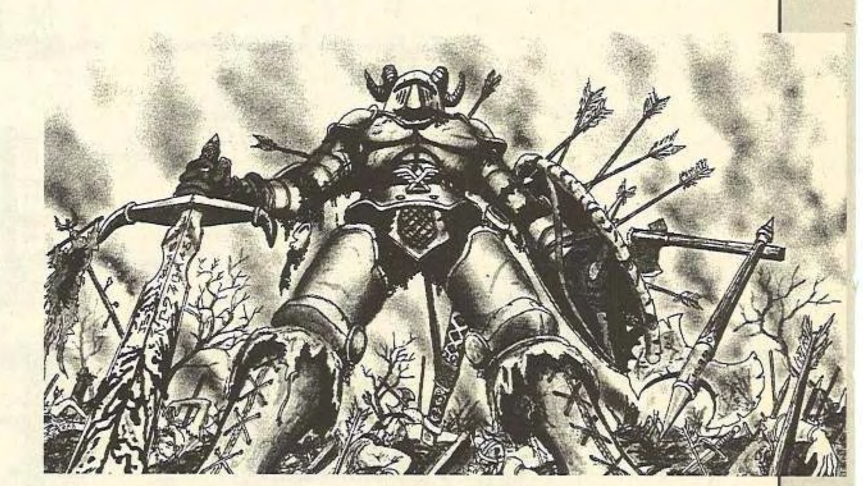
Level 5

START

ZIEL



GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER

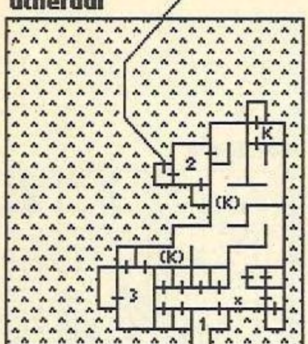


Legende zu den Karten :

A Armory (Waffen/Rüstung)
B Bootsverleih
Ba 'Bank' (zum aufbewaren von Geld)
F Falle (HP Abzug)
H 'Hall of Training'
I 'Inn' Tv Taverne (Kampf)
K Kampf (K) 50% Chance auf Kampf
Ms Magieladen (Waffen/Spruchrollen/usw.)
S 'Shop' (Heiliges Wasser/Spiegel/usw.)
Sch Schatz/Beute (Wertgegenstände/Waffen/u.s.w.)
T Tempel (Heilung)

| — Mauer
+ — Türen
unpassierbares Gebiet
Wasser
Treppen/Stufen
Türen in nur eine Richtung geöffnet
Torbögen
nicht passierbare Türen
Geheimtueren
× Startpunkt
⊗ Statuen (sie sind nötig um das Spiel zu beenden)
JE# Jounaleintrag Nr.

Utheraal



1 Dorfbewohner von Utheraal JE# 40
2 nach Kampf JE#36
3 nach Kampf JE#49

Löscht man das Leuchtturmlicht im kleinen nördlichen Raum, so verzögert man die Ankunft des 'Zhentil' Schiffs, welches die Statue abholen soll (siehe auch Trisk).

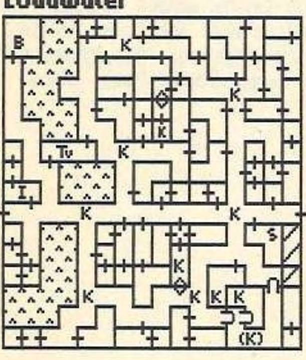


Trisk/'Kraken' HQ

1 K und Sch 'Shield +1'
2 Karte JE# 39
3 'Zhentarim' Schiff JE# 41

⊗ nach Kampf 'Statuette of the West'. Man fängt die Wachen ab die, die Statue zum Schiff transportieren sollten. Hat man Alarm ausgelöst befindet sich die Statue an einer anderen Stelle des Komplexes. Hat man das Leuchtturmlicht auf Utheraal gelöscht, kommt das Schiff 1/2 Stunde später an und man hat mehr Zeit im 'Kraken' HQ aufzuräumen. Der Alarm wird ausgelöst wenn man vor einem Kampf flieht oder den Haupteingang benutzt. Verläßt man Trisk mit der Statue landet man in Neverwinter.

Loudwater



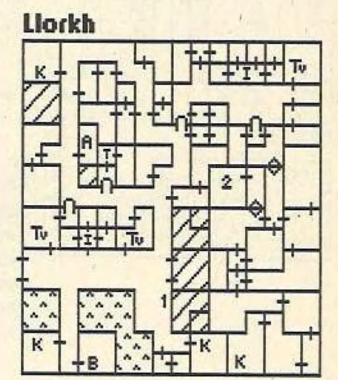
In Loudwater lauert eine Hauptgruppe von Vaalgamon's 'Zhentil'-Kämpfern. Nach erfolgreichem Kampf schließt sich ein Kämpfer der Gruppe an, der sich jedoch später als Verräter entpuppt (trotzdem in die Gruppe aufnehmen).



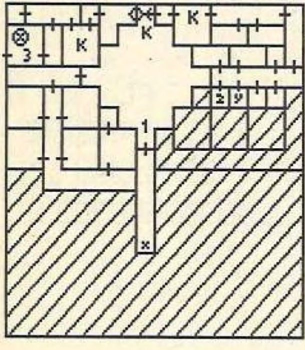
Llorkh

1 Gedenkblumen JE# 42
2 versteckte Zwerge JE# 46

In den Tavernen in Llorkh öffnet sich beim verlassen eine Falltür und man landet in einer Arena, die sich unter Llorkh befindet (weiteres dazu, siehe nächste Karte).



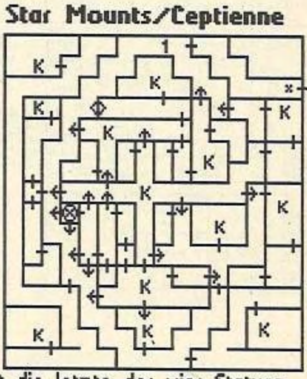
Arena unter Llorkh/ 'Statuette of the North'



1 Vaalgamon's Begrüßung JE# 37+ 3x Kampf mit verschiedenen Monstern
2 nach den Kämpfen landet man in der Zelle bei 'y', nachdem der Halb-Ork Muthtur einem geholfen hat aus der Zelle auszubrechen befreit man auch ihn, JE# 43 und nimmt ihn in die Party auf
3 nach Kampf 'Statuette of the North', JE# 45. Die in der Arena entwendeten Statuen erhält man auch zurück, falls man sich jedoch zuviel Zeit gelassen hat, hat Vaalgamon die anderen Statuen an ihren früheren Ort zurückgebracht und man muß nocheinmal den 'Hosttower' und Trisk aufsuchen um sie wiederzubekommen.



Star Mounts/Ceptienne

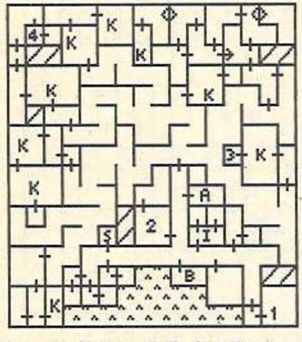


1 Ceptienne JE# 54

⊗ nach Kampf mit Ceptienne erhält man die 'Statuette of the South'. Es ist die letzte der vier Statuen die nötig sind um das Spiel zu beenden. Nun kann man sich über Sundabar auf den Weg nach Ascore machen, um Vaalgamon vernichtend zu schlagen.

Die folgenden Inseln sind nur über ein Boot von Luskan oder einer anderen Insel zu erreichen.

Tuern/Meteoritenerz

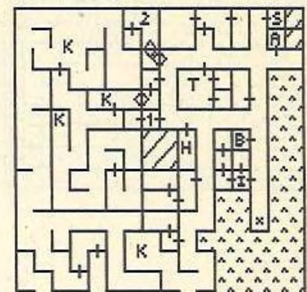


Im nördlichen Teil der Stadt kommt es zu Kämpfen mit 'Northmen'.

1 König Threlked Ironfist von Tuern JE# 38
2 nach Kampf mit Piraten Töpferin JE# 44
3 Kestutis, ehemaliger Ritter JE# 47, übergibt der Gruppe die Gletscher-Rüstung ('Armor of the Glacier'), diese Rüstung halbiert Schaden durch Feuer
4 nach Kampf gegen Feuerriesen ('Fire Giants') erhält man das Meteoritenerz, mit welchem man in Neverwinter ein magisches Schwert schmieden kann. Dieses Schwert besitzt einen besonderen Zauber gegen 'Steinwesen' ('Margoyles'/'Stone Golems').

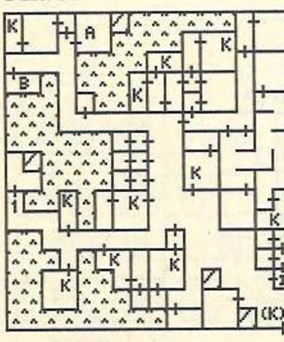
Gundbarg

1 schuldiger Einwohner JE# 51
2 Prinzessin Jaegerda, ihr Vater gibt der Gruppe ein Schild+1 ('Shield+1') und erzählt JE# 55



Bei der Überfahrt nach Tuern oder Neverwinter wird das Schiff von einem riesigen 'Kraken' angegriffen und man erleidet Schiffbruch (diese Situation ist nicht zu umgehen). Man landet auf Utheraal, einer der 'Purple Rocks'-Inseln (siehe nächste Karte).

Luskan



Die Stadt Luskan wird von Piraten beherrscht. Die Piraten haben sich versammelt um ihre Geschenke dem Piratenanführer zu entrichten. Man kann gute magische Waffen erbeuten.

1 Hier ist der Eingang zum 'Hosttower' (siehe Extra-Karte).

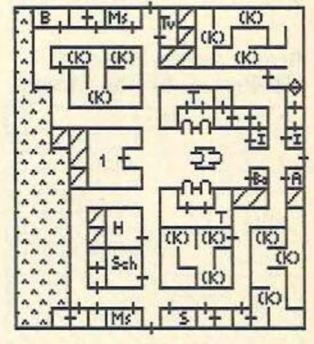
Im alten Teil der Stadt kommt es zu häufigen Kämpfen mit 'Margoyles' und Flußtrollen ('Scrags').
Verläßt man Luskan mit der im 'Hosttower' erbeuteten Statue, wird man beim verlassen der Stadt von Piraten angegriffen.

Neverwinter

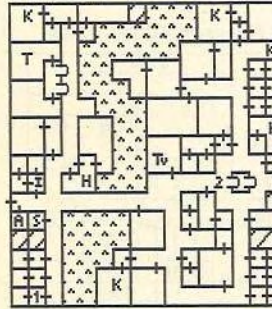
1 Lord Nasher, Stadtführer von Neverwinter JE# 17

In den Gärten von Neverwinter kommt es zu zufälligen Kämpfen (je 3/Garten).

Der Magieladen im Süden von Neverwinter kann aus Meteoritenerz ('meteorite ore') ein magisches Langschwert schmieden (für weitere Informationen über das Erz, siehe auch Tuern).



Sundabar



1 alter Dieb mit Brief JE# 59
2 Brunnen, magiescher Mund JE# 57
Angebot nicht annehmen, Kampf mit 'Stone Golem'

Sundabar ist die letzte Station vor Ascore, es ist die letzte Möglichkeit zu trainieren und sich auszurüsten.

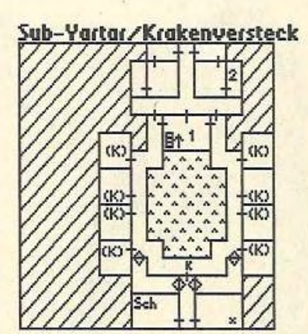


Sub-Yartar/Krakenversteck

In das Krakenversteck in Sub-Yartar kommt man, wenn man Yartar verlässt und im Besitz vom 'Ring of Reversal' ist.

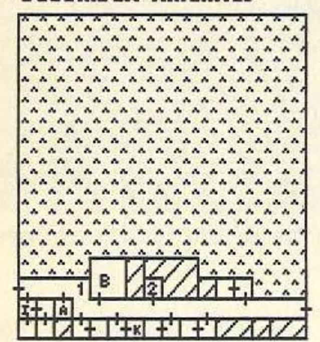
1 nach Kampf JE# 53/'Longsword+2'
2 'Sch', 'Dagger +1'

Um Sub-Yartar zu verlassen Treppen SW des Raumes benutzen. Die Treppen geben jedoch nach und man landet im Becken in der Mitte von Sub-Yartar und muß im Wasser gegen Riesentintenfische ('Giant Squids') kämpfen. Magie die auf Feuer basiert ('Burning Hands'/'Fireball'/u.s.w.) versagt.



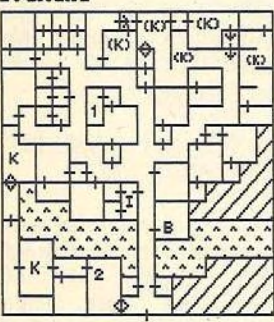
In ganz Sub-Yatar kommt es zu Kämpfen mit Krakenspionen.

Secomber/Amanitas



1 Schild mit Warnung JE# 48
2 In diesem Haus wohnt Amanitas mit seinem Leibwächter Erek. Amanitas gibt Tips zum weiteren Spielverlauf (Statuen/etc.).

Everlund

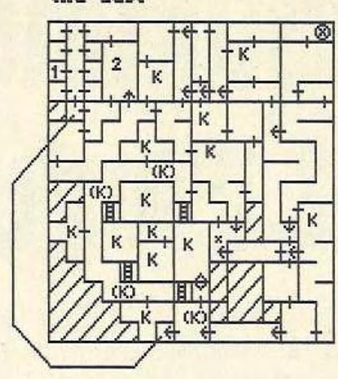


1 Ratsmitglied JE# 12
2 nach Kampf Amanitas JE# 29, er überreicht der Gruppe die 'Card of Counting', mit welcher man zu allen Tresorräumen der 'Bank' Zugang hat, als wären sie ein Raum (Tresorräume gibt es in Yartar/Neverwinter/Silverymoon, sie sind in den Karten mit einem 'Ba' gekennzeichnet)
Man erhält von Amanitas auch den 'Ring of Reversal', er ist nötig um das Spiel zu beenden.

Die Geheimtür im Süden von Everlund ist nur westlich zu passieren, also nur von dem Raum aus in dem Amanitas gefangen gehalten wird/wurde.

Im Norden, dem alten Teil der Stadt Everlund kommt es zu Auseinandersetzungen mit Untoten. Die (K)'s bedeuten, daß es zu zufälligen Kämpfen kommt.

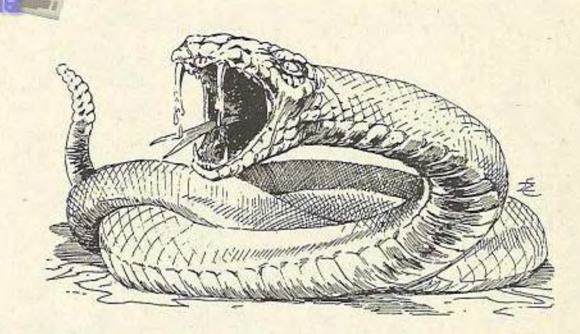
Hosttower/Statuette of the East



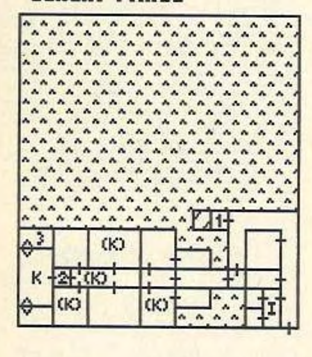
1 Karte, die einen Teil des 'Hosttower Dungeon' zeigt JE# 19
2 nach Kampf NPC Brinshaar befreien, Magier. Brinshaar ist ein Verräter, trotzdem in die 'Party' aufnehmen.

⊗ 'Statuette of the East', die erste der vier Statuen die nötig sind um das Spiel zu beenden. Die Statue wird von Magiern, Kämpfern und 'Manticores' bewacht. Nach dem Kampf verschwindet Brinshaar, um nach verlassen des 'Hosttowers' mit Versetzerbestien ('Displacer Beasts') anzugreifen.

Im 'Hosttower' kommt es zu zufälligen Kämpfen mit Skelettkriegern ('Skeletal Warriors'), welchen mit 'Turn' aber leicht beizukommen ist.



Port Llast/Geisterschiff 'Gallant Prince'



1 Hafenmeister von Port Llast JE# 13
2 Passwort: 'KAS'
3 nach Kampf Steinstatue JE# 23

In den Straßen von Port Llast kann es zu Kämpfen mit 'Stirges' kommen. Auf der 'Gallant Prince' kommt es zu zufälligen Kämpfen mit Untoten (die frühere Besatzung).

Ascore/Endkampf

1 Magier JE# 56, kan man angreifen muß man aber nicht
2 'Spiegel-Karte' von Ascore JE# 61 (spiegelverkehrt !!!)
3 'Spiegel-Karte' JE# 58
4 'Spiegel-Karte' JE# 1

(diese beiden Karten ab Punkt 5 benutzen – gilt für 3 und 4)

Wenn die abschließenden Kämpfe (nach 5) beginnen muß man das Kampffeld in eine Richtung verlassen um weiterzukommen. Manchmal ist auch die Flucht eines Charakters vorzuziehen, da so die ganze Gruppe weiterkommt. Man sollte sich immer nordöstlich halten (man kann auch die beiden Karten benutzen : JE# 58 + JE# 1, auch diese Karten sind spiegelverkehrt !!!), bis man auf den 'Alten Platz' von Ascore trift. Dann erscheint durch einen Zauber Amanitas (leider nur zur 'Hälfte' !!!) und gibt die Anweisungen um den Plan von Vaalgamon zu vereiteln. Hat man alles überstanden kann man sich in aller Ruhe den Abspann 'reinziehen'. Es ist wiedereinmal geschafft, die 'Forgotten Realms' sind gerettet ...



Spiele-Know-how

Schummeln mit Modulen

Oft findet man im Spiele-Tips-Teil »Modulpokes«. Wie man sie anwendet und was man noch mit den Cartridges anfangen kann, zeigt dieser kleine Exkurs, in die Welt der Multifunktionsmodule.

von Jörn-Erik Burkert

Jeder kennt die Situation: das neue Lieblingsspiel auf dem Bildschirm ist mega-schwer und man verliert ständig eines seiner wertvollen Leben...

Dieser unliebsamen Situation kann man mit Hilfe von Multifunktionsmodulen zu Leibe rücken. Diese Cartridges gibt es meist bei Versandhändlern oder im örtlichen Fachhandel. Wer Interesse an so einem Modul hat, sollte auf die Tests und Berichte (Tips- und Tricks-Rubrik) im 64'er-Magazin achten und auch intensiv den Kleinanzeigenteil studieren.

Zum Manipulieren von Spielen eignen sich die Action-Replay-Cartridge und Super Snapshot am besten, da sie beide bedienerfreundlich sind und umfangreiche Manipulierungs-Menüs (Bild 1) integriert haben. Probleme bereitet dagegen die Final-Cartridge, denn mit ihr kann man nicht so einfach ins Spiel zurückkehren.

Neben der Abschaltung der Sprite-Kollisionen (Sprite und Hintergrundgrafik), die vor allem bei älteren Games nutzt (Bild 2), hat Super-Snapshot noch eine Autofire-Option für feuerschwache Joysticks auf Lager. Außerdem kann das Modul die Kollisionsabschaltung wieder rückgängig machen, was bei so manchem Spiel sehr nützlich ist, denn oft muß man zum Ende eines Levels einen Gegenstand berühren und wenn dann die Kollision abgeschalten ist...

Die genannten Optionen lassen sich über komfortable Menüs leicht anwählen.

Wer unendlich viele Leben oder Munition haben will, muß auf die Funktionen:

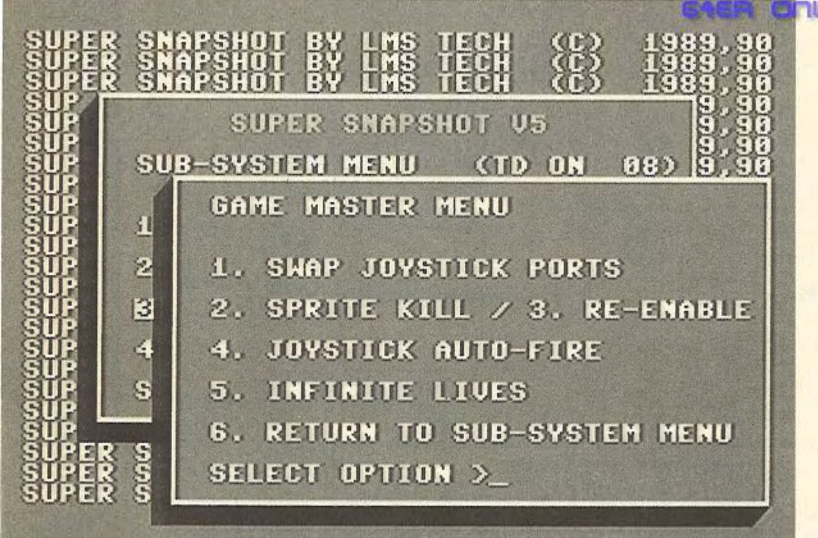
POKEFINDER - Action Replay oder
INFINTE LIVES - Super Snapshot

zurückgreifen. Diese Funktion findet man im Menüpunkt »Game Master«.

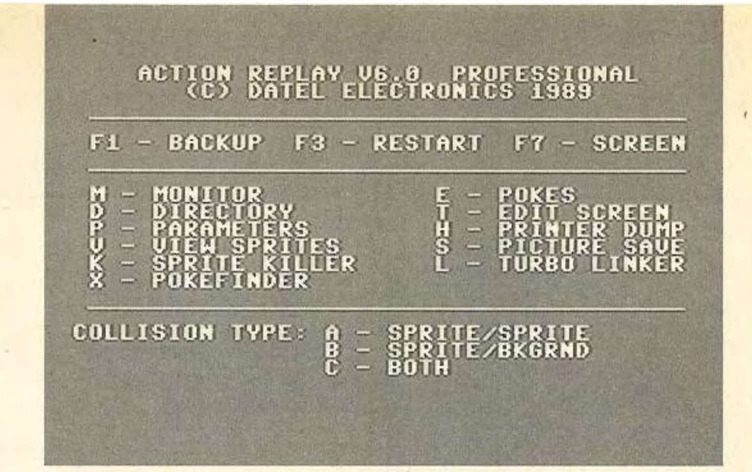
Zuerst wird der C 64 aber ausgeschaltet und das betreffende Modul in den Expansions-Port eingesteckt. Dann wird das Spiel ganz normal geladen und wenn's dann so richtig mit dem Spielchen ernst wird, mit Hilfe des Freeze-Knopfs das selbige unterbrochen. Dann gelangt man ins Menü des Moduls. Dort wählt man je nach Modell, den entsprechenden Menüpunkt (Bild 3). Es erscheint die Meldung:

HOW MANY LIVES DO YOU HAVE LEFT?

Nun gibt man die aktuelle Lebenanzahl ein (variiert je nach Spiel). Das Modul durchsucht den Speicher dann nach charakteristischen Programmteilen, die für die Verwaltung der Lebenanzahl verantwortlich sind. Die Cartridge scannt den Speicher und prüft, ob das betreffende Programmstück eine Spei-



[1] Das Game-Menü der Snapshot ist bequem per Tastendruck zu bedienen und hat ein klar strukturiertes Menü

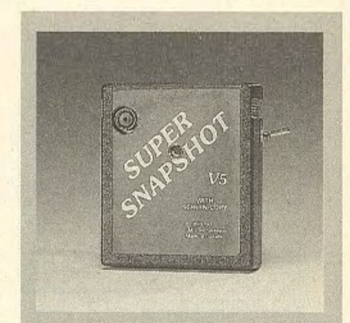


[2] Die Sprite-Kollision kann mit beiden Modulen deaktiviert werden – hier die Action Replay



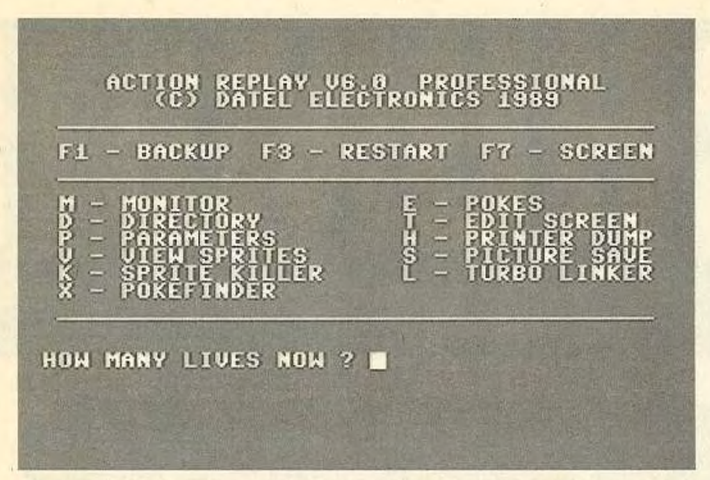
Magic Formel 2.0

Wer über 170 Mark für ein Modul ausgibt, erwartet etwas ganz Besonderes. Mit »Magic Formel« ist das Geld mit Sicherheit sinnvoll angelegt. Sehr absturzsicher, Pulldown-Oberfläche, Speeder, Malprogramm, Textverarbeitung, Assembler, Monitor, Freezer, Hardcopy und ein stark erweitertes Basic sind sehr gute Argumente. Der Preis scheint auf den ersten Blick zu hoch, wer aber schon einmal mit diesem Modul gearbeitet hat, versteht, daß Qualität eben ihren Preis hat. Für Spieler weniger geeignet, da keine spezielle Manipulations-Option im Modul eingebaut ist.
Produkt: Magic Formel 2.0
Preis: 169 Mark
Preis/Leistung: gut
Bezugsadresse: Infotechnik Müller, Flutstr. 93, 45659 Recklinghausen



Super Snapshot

Super Snapshot gehört zweifellos zur Spitze der Multifunktionsmodule. Ein ausgereiftes, durchdachtes Konzept und viele nützliche Tools, darunter ein Monitor, ein Filecopy- und ein Backup-Programm lassen kaum Wünsche offen. Leider erzielt das Modul seine hohen Geschwindigkeiten nur, wenn die Files in einem besonderen Format auf Diskette gebracht wurden. Für Spielefans ideal!
Produkt: Super Snapshot
Preis: ca.120 Mark
Preis/Leistung: gut
Bezugsadresse: GSK, Veldlaan 24, NL-2771 LX Boskoop[5] Die Speicherstellen im Bereich 4088 (hex $0ff8) bis 4287 (hex $10bf) auf einen Blick mit dem Monitor der Super Snapshot



[3] Die Suche nach unendlichen Leben beginnt mit der Eingabe der aktuellen Anzahl der Leben

```
ACTION REPLAY V6.0 PROFESSIONAL
(C) DATEL ELECTRONICS 1989

F1 - BACKUP   F3 - RESTART   F7 - SCREEN

M - MONITOR              E - POKES
D - DIRECTORY            T - EDIT SCREEN
P - PARAMETERS           H - PRINTER DUMP
V - VIEW SPRITES         S - PICTURE SAVE
K - SPRITE KILLER        L - TURBO LINKER
X - POKEFINDER

POKE ADRESSE,WERT
POKE
```

[4] Im POKE-Menü der Action-Replay werden nach dem gezeigten Schema die POKEs eingegeben



Action Replay MK VI

Das Modul ist für Spieler ebenso wie für Programmierer bestens geeignet. Der integrierte Maschinenmonitor ist sehr schnell und sehr gut. Auch der Beschleunigungsfaktor und die Disktools können sich durchaus sehen lassen. Die hohen Ladegeschwindigkeiten funktionieren nur, wenn die entsprechenden Files in ein spezielles Format gebracht wurden.
Produkt: Action Replay MKVI
Preis: ca.120 Mark
Preis/Leistung: gut
Bezugsadresse: Data Flash, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

cherstelle mit der Lebenanzahl bearbeitet und merkt sich diese. Findet das Modul mehrere Speicherstellen, werden sie alle gesammelt und »notiert«. Dann kehrt man ins Spiel zurück und verliert absichtlich ein Leben, um wieder mit dem Freezer zu unterbrechen. Dann starten wir im Game-Menü der jeweiligen Cartridge wieder das Programm das nach dem Zähler für die Leben sucht. Das Modul überprüft nun an Hand seiner Liste aus Speicherstellen, welche Speicherstelle verändert wurde. Findet das Modul eine Speicherstelle, dann manipuliert es den Programmteil, der die Speicherstelle herunterzählt. Die Action-Replay zeigt diese Werte in Form von POKEs an, was die Super Snapshot nicht tut. Die POKEs findet Ihr oft in Tabellen im Spiele-Tips-Teil des 64'er oder auch in den Sonderheften.

Diese POKEs können mit den Modulen auch eingegeben werden. Bei der Action-Replay (Bild 4) gibt es dazu einen speziellen Menüpunkt.



Final Cartridge III

Final Cartridge III bietet für nur knapp 80 Mark außergewöhnliches. Eine Geos-ähnliche Oberfläche, Speeder, Fullscreen-Basiceditor, Maschinensprachemonitor und viele weitere nützliche Features. Zwar trüben ein paar kleinere Macken den Gesamteindruck, z.B. Abstürze im Desktop oder langsame Lade/Speicherroutinen, für diesen Preis erhält man aber derzeit kein besseres Multifunktionsmodul. Spieler, die sich mit POKEs Vorteile erschummeln wollen, sollten von diesem Modul die Finger lassen, denn ein Option für solche Arbeiten ist nicht integriert.
Name: Final Cartridge III
Preis: ca.79 Mark
Preis/Leistung: sehr gut
Bezugsadresse: REX Datentechnik, Weidestr. 18, 58089 Hagen

Bei der Snapshot muß man, um die Werte im Speicher zu manipulieren, einen kleinen Umweg nehmen. Man wählt den Maschinensprache-Monitor aus dem Menü MONITORS an und listet den Speicher mit dem M-Befehl (Näheres dazu im Handbuch) und sieht die Speicherstellen nun auf dem Bildschirm (Bild 5). Nun kann man durch Überschreiben der Speicherstellen ebenfalls manipulieren. Wer keine Erfahrungen mit Maschinensprache-Monitoren hat, muß, bevor er in den Spielegenuß kommt, erst einmal seine Nase ins Handbuch des Moduls stecken und sich mit der Materie vertraut machen. Zu beachten: Im Maschinensprachemonitor werden alle Adressen und Werte in hexadezimaler Schreibweise angegeben, was die Umrechnung der Werte aus dem Dezimalen erforderlich macht. Die Befehle des Monitors machen es möglich. Mit den genannten Anregungen dürfte es kein Problem sein, den Einstieg in die Spiele-Manipulation zu schaffen. Wer ein wenig übt, hat sicher schnell sein Modul im Griff und wird dann zum Kreis der Profi-Schummler gehören.

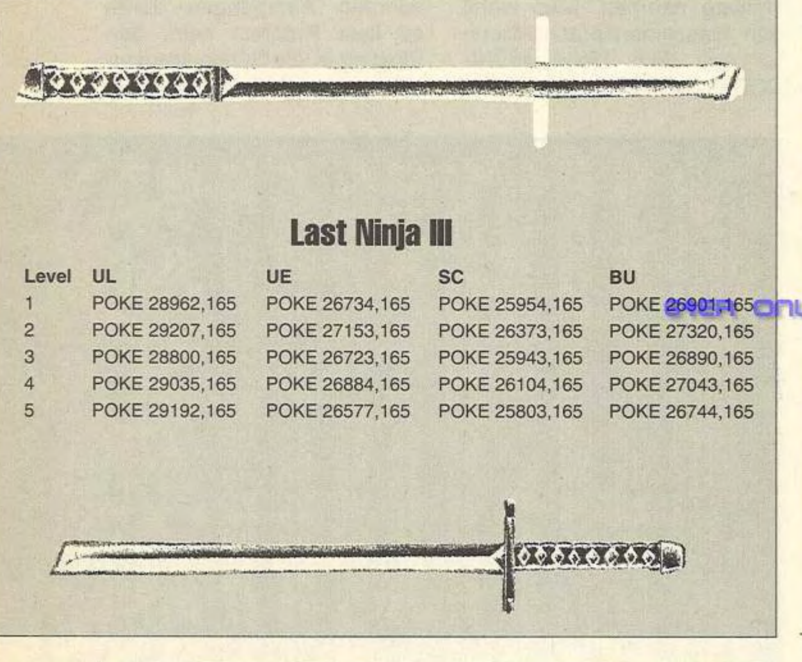
```
:0FF8 03 10 E7 04 0A E7 90 AA
:1000 09 80 20 41 4D 2D 43 52
:1008 20 A2 E6 8E 01 00 20 E1
:1010 FC 20 15 FD 20 B5 FF A2
:1018 00 8E 20 D0 8E 21 D0 A9
:1020 70 8D 18 D0 20 22 82 58
:1028 A9 10 85 07 A9 80 85 09
:1030 A9 00 85 08 85 06 A0 00
:1038 B1 08 91 06 C8 D0 F9 E6
:1040 09 E6 07 A5 09 C9 B0 90
:1048 EF D0 07 A9 C0 85 07 4C
:1050 38 80 C9 C0 D0 E2 AD 02
:1058 DD 09 03 8D 02 DD AD 00
:1060 DD 29 FC 09 02 8D 00 DD
:1068 4C 80 10 00 00 00 00 00
:1070 00 00 00 00 00 00 00 00
:1078 00 00 00 00 00 00 00 00
:1080 A9 2D 85 01 A9 7F 8D 0D
:1088 DD 8D 0D DC AD 02 DD 09
:1090 03 8D 02 DD AD 00 DD 29
:1098 FC 09 02 8D 00 DD A9 1B
:10A0 8D 11 D0 A9 00 8D 16 D0
:10A8 A9 D9 8D FA FF A9 10 8D
:10B0 FB FF 20 22 12 20 38 12
:10B8 20 91 20 20 2F 20 20 AA
```

[5] Die Speicherstellen im Bereich 4088 (hex $0ff8) bis 4287 (hex $10bf) auf einen Blick mit dem Monitor der Super Snapshot

Die POKE-Liste in dieser Ausgabe beinhaltet ab und an einen SYS-Befehl. Dieser Befehl braucht nicht beim Manipulieren von Spielen mit den Multifunktions-Modulen beachtet werden. Er dient nur zum Restart der Games, wenn sie mit Reset unterbrochen wurden. Diesen Reset löst man mit einem entsprechenden Taster aus. Der C 64 ist serienmäßig nicht mit solch einem Taster ausgestattet. Man kann ihn aber im Fachhandel kaufen.

DER SCHUMME

Für fast jeden Spieler kommt einmal die Zeit, wenn er in seinem Lieblingsspiel festhängst. Da helfen einige POKEs oft weiter. Satte fünf Seiten – ein Paradies für Schummler. Die POKEs die keinen SYS-Einsprung für den Restart nach einem Reset vermerkt haben, müssen mit einem Multifunktionmodul (Action Replay oder Snapshot) eingegeben werden. (lb)



Last Ninja III

Level	UL	UE	SC	BU
1	POKE 28962,165	POKE 26734,165	POKE 25954,165	POKE 26901,165
2	POKE 29207,165	POKE 27153,165	POKE 26373,165	POKE 27320,165
3	POKE 28800,165	POKE 26723,165	POKE 25943,165	POKE 26890,165
4	POKE 29035,165	POKE 26884,165	POKE 26104,165	POKE 27043,165
5	POKE 29192,165	POKE 26577,165	POKE 25803,165	POKE 26744,165

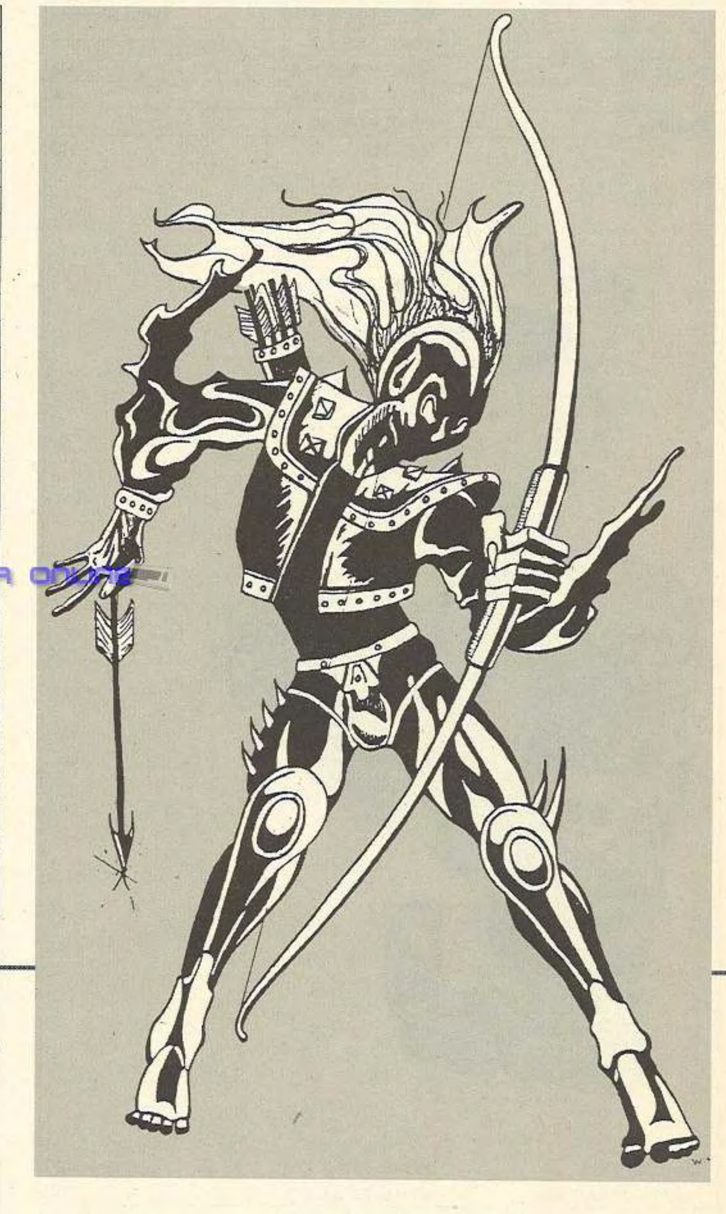
Spiel	POKE/SYS	
Acidman	POKE 2413,173	UL
Another World	POKE 9376,173	UL
Armalyte	POKE 57392,96	UE
Asteroids	POKE 31061,173	UL
Atomix	POKE 34399,173	
	POKE 34412,173	
	POKE 34425,173	UT
Auf Wiedersehen, Monty	POKE 21862,76	
	POKE 21863,123	
	POKE 21864,85	UL
	SYS 16384	RS
Back to the Future II	POKE 17966, 173	UL
Batman	POKE 4866,173	UL
Blobber	POKE 24234,173	
	POKE 24988,173	UL
	SYS 2064	RS
Block'n Bubble	POKE 7553,1810	
	POKE 35663,181	UL
BMX Racers	POKE 11617,138	
	POKE 11168,2	UL
	SYS 11770	RS
BMX Simulator	POKE 13937,0	UL
	SYS 4096	RS
Bomb Jack II	POKE 7053,200	UL
	SYS 39712	RS
Breaktru	POKE 56647,3	UL
	SYS 2560	RS
Buck Rogers	POKE 33182,250	UL
	SYS 32782	RS
Catalypse	POKE 22292,165	UL
Challenge of the Gobots	POKE 28798,80	UL
	SYS 16384	RS
Chiller	POKE 22957,173	UL
	SYS 50758	RS
Class A Fighter	POKE 2425,0	UL
	SYS 2059	RS
Creatures	POKE 7328,173	UL
Creatures 2	POKE 15694,234	UL
Crillion II	POKE 7705,173	UL
Comic Bakery	POKE 59582,173	UL
	SYS 2304	RS
Cybernoid	POKE 28870,165	UL
Cybernoid 2	POKE 20205, 165	
	POKE 54693, 173	
	POKE 54995,173	UL
Dick Tracy	POKE 42745, 173	UE
Dragon Ninja	POKE 43126, 173	UE
	POKE 33357, 173	UT
	POKE 32890, 173	UL
Dropzone	POKE 3060,173	UL
Druid	POKE 39271,l	l=Leben
	SYS 5120	RS
Enforcer	POKE 13237,l	l=Leben

Die Abkürzungen

UL	unlimitierte Leben
NK	Kollision abgeschalten
NT	unlimitierte Zeit
UE	unlimitierte Energie
RS	SYS für Restart
UX	unendlich Extras
UB	unendlich viele Bomben
UM	unendlich viele Munition
UC	unendlich viele Credits
UR	unendlich Retry
SC	unendlich Schurikan
BU	unendlich Buschkidu
SE	Schwertenergie

EL-DSCHUNGEL

Enforcer (Fortsetzung)	POKE 13304,I	I=Smartbombs
	POKE 13364,1	NK
Exterminator	POKE 35070,173	UL
Fire Ant	POKE 16696, 173	UL
First Samurai (Level 1-4)	POKE 18286,96	SE
First Samurai (Level 5)	POKE 17573,96	SE
First Samurai (Level 6-8)	POKE 18195,96	SE
First Samurai (Level 9-10)	POKE 19897,96	SE
Flaschbier	POKE 9963,173	
	POKE 43045,173	UL
Flip it!	POKE 3409,165	UL
Fred's Back	POKE 39976,173	UL
Frogger	POKE 22341,173	UL
Garfield	POKE 25370,173	UL
	SYS 32020	RS
Gauntlet	POKE 48621,96	UE
	SYS 32768	RS
Ghouls'n'Ghosts	POKE 4170,175	175
	POKE 2756,255	Leben
	SYS 2128	RS
Hard Drivin	POKE 45712,173	UT
Hard'n'Heavy	POKE 2534,198	UL
Hawkeye	POKE 6105,189	UL
	SYS 23558	RS
Hero	POKE 14652,25	keine Feinde
Jungle Hunt	POKE 32897,165	UL
Klax (immer Level 6 wählen)	POKE 6767,I	I=Level
Last Ninja	POKE 30855,165	UL
Last Ninja 2	POKE 37456,173	UL
Moons	POKE37988,189	UL
Mutants	POKE 9273,230	UL
	SYS 4096	RS
Nemesis	POKE 5868,255	UL



Rings of Medusa

Jörg Hollstein hat diese Liste zum Rollenspiel von Starbyte zusammengestellt.

Guthaben

POKE 32854,x	Infanterie
POKE 32867,x	Kavallerie
POKE 32880,x	Artillerie
POKE 32893,x	Aufklärer
POKE 32906,x	Drachenreiter
POKE 32916,x	Zauberer
POKE 32932,x	Bogenschützen

Datumsänderung

POKE 32791,X	Tag
POKE 32792,X	Monat
POKE 32794,X	Jahr

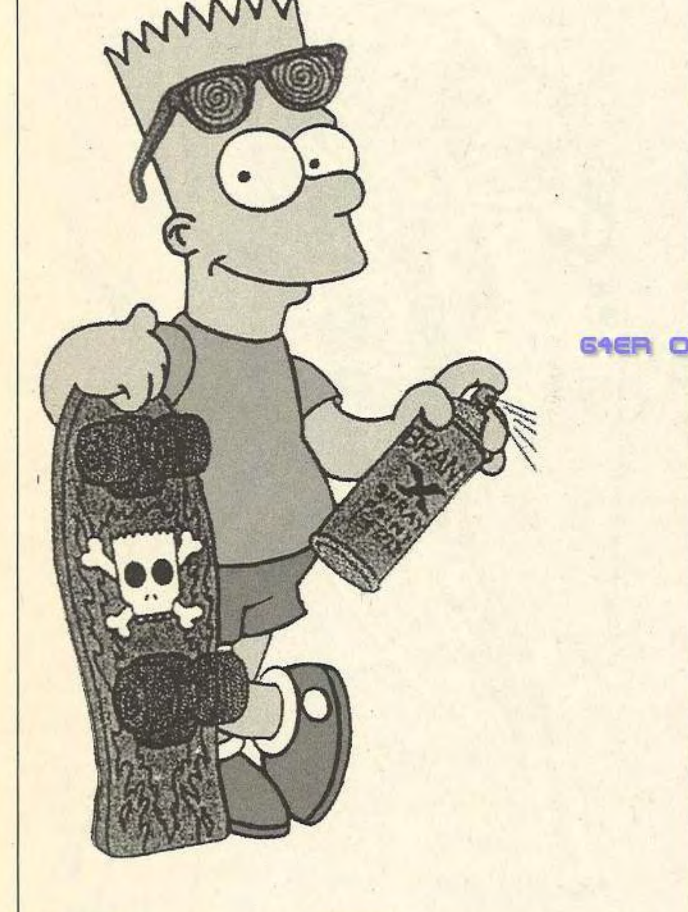
Ringänderungen

POKE 32812,1-5 läßt Ringe erscheinen und verschwinden

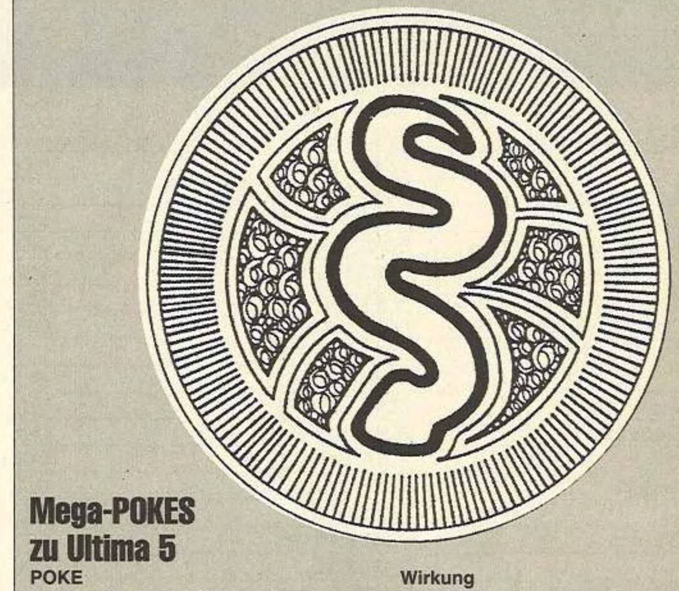
	Infanterie	Kavallerie	Artillerie	Aufklärer	Drachenreiter	Zauberer	Bogenschützen
Kampfkraft	POKE 32856,x	POKE 32869,x	POKE 32883,x	POKE 32895,x	POKE 32909,x	POKE32922,x	POKE 32935,x
	POKE 32857,x	POKE 32870,x					
Moral	POKE 32858,x	POKE 32871,x	POKE 32884,x	POKE 32896,x	POKE 32910,x	POKE 32923,x	POKE 32936,x
Erfahrung	POKE 32859,x	POKE 32872,x	POKE 32885,x	POKE 32897,x	POKE 32911,x	POKE 32924,x	POKE 32937,x
Bewaffnung	POKE 32861,1-3	POKE 32874,1-6	POKE 32887,1-9	POKE 32899,1-12	POKE 32913,1-15	POKE32926,1-18	POKE 32939,1-21

SCHUMMEL-DSCHUNGEL DER SCHUMMEL-DSCH

Nemesis (Fortsetzung)	SYS 5768	RS
New Zealand Story	POKE 3215,173	UL
Ninja Remix	POKE 1016,I	I=Leben
North and South	40258,173	UL
Oil Challenge	POKE 15537,165	UT
	POKE 19019,0	keine Bomben
	POKE 17427,0	Gegner ohne Wirkung
Pac Mania	POKE 28520,165	UL
	POKE 22459,137	NK
Parallax	POKE 5796,96	UL
	SYS 319	RS



Quest for Tires	POKE 7341,I	I=Leben
Realm Of The Trolls	POKE 23889,173	UL
	POKE 23948,173	u. Mental
	POKE 24113,173	NT
	SYS 34389	RS
P.P.Hammer	POKE 8818,173	UL
Puzznic	POKE 9387,189	UR
	POKE 3679,165	UC
	9206,173	UT
Rainbow Islands	POKE 29535,189	UL
Retrograde	POKE 50374,173	UL
Rick Dangerous	POKE 2793,173	UL
	POKE 10886,173	UM
	POKE 11193,173	UB
Rick Dangerous 2	POKE 5317,165	UL



Mega-POKES zu Ultima 5

POKE	Wirkung
POKE 4232,153: POKE 4233,153	9999 Hit Points
POKE 4228,153	99 Stärkepunkte
POKE 4229,153	99 Geschicklichkeitspunkte
POKE 4230,153	99 Intelligenzpunkte
POKE 4238,	8 Level 8
POKE 4231,153	99 Magie-Punkte

Alle genannten Adressen beziehen sich auf den ersten Charakter. Um die folgenden Personen zu manipulieren, addiert man einfach 16 zur Basisadresse (z.B. 4231 = Magiepunkte Charakter 1 und 4247=Magiepunkte Charakter 2)

POKE	Wirkung
POKE 4480,153: POKE 4481,153	9999 Food
POKE 4482,153: POKE 4483,153	9999 Gold
POKE 4484,153	99 Keys
POKE 4485,153	99Gems
POKE 4486,153	99 Troches
POKE 4487,153	Grapple
POKE 4488,153	Magic Carpet
POKE 4608,153	99 Leather Helm
POKE 4609,153	99 Chain Coif
POKE 4610,153	99 Iron Helm
POKE 4611,153	99 Skd. Helm
POKE 4612,153	99 Small Shild
POKE 4613,153	99 Large Shild
POKE 4614,153	99 Spkd. Shild
POKE 4615,153	99 Magic Shild
POKE 4616,153	99 Jewel Shild
POKE 4617,153	99 Cloth
POKE 4618,153	99 Leather
POKE 4619,153	99 Ring Mail
POKE 4620,153	99 Scale Mail
POKE 4621,153	99 Chain Mail
POKE 4622,153	99 Plate Mail
POKE 4623,153	99 Mystic Amor
POKE 4624,153	99 Dagger
POKE 4625,153	99 Sling
POKE 4626,153	99 Club
POKE 4627,153	99 Flame Oil
POKE 4628,153	99 Main Gauch
POKE 4629,153	99 Speer
POKE 4630,153	99 Throwing Axe
POKE 4631,153	99 Short Sword

UNGEL DER SCHUMMEL-DSCHUNGEL DER SCHUM

POKE 4632,153	99 Mace
POKE 4633,153	99 Morning Star
POKE 4634,153	99 Bow
POKE 4635,153	99 Arrows
POKE 4636,153	99 Crossbow
POKE 4637,153	99 Quarrels
POKE 4638,153	99 Longsword
POKE 4639,153	99 2H Hammer
POKE 4640,153	99 2H Axe
POKE 4641,153	99 2H Sword
POKE 4642,153	99 Halberd
POKE 4643,153	99 Chaos Sword
POKE 4644,153	99 Magic Bow
POKE 4645,153	99 Glas Sword
POKE 4646,153	99 Jewel Sword
POKE 4647,153	99 Mystic Sword
POKE 4648,153	99 Ring Invesibly
POKE 4649,153	99 Ring Protection
POKE 4650,153	99 Ring Regeneration
POKE 4651,153	99 Amulett Turning
POKE 4652,153	99 Spicked Collar
POKE 4653,153	99 Ankh
POKE 4720,153	99 Skroll Light
POKE 4721,153	99 Skroll Windchange
POKE 4722,153	99 Skroll Protection
POKE 4723,153	99 Skroll Negate Magic
POKE 4724,153	99 Skroll View
POKE 4725,153	99 Skroll Summon
POKE 4726,153	99 Skroll Resurrect
POKE 4727,153	99 Skroll Negate Time
POKE 4728,153	99 Portion Blue
POKE 4729,153	99 Portion Yellow
POKE 4730,153	99 Portion Red
POKE 4731,153	99 Portion Green
POKE 4732,153	99 Portion Orange
POKE 4733,153	99 Portion Purple
POKE 4734,153	99 Portion Black
POKE 4735,153	99 Portion White
POKE 4592,153	Shard of Falsehood
POKE 4593,153	Shard of Hatred
POKE 4594,153	Shard of Cowerdice
POKE 4595,153	99 Spyglas
POKE 4596,153	99 HMS Cape Plan
POKE 4597,153	99 Sextant
POKE 4598,153	Pocket watch
POKE 4599,153	99 Skull Keys
POKE 4600,153	99 Amulet
POKE 4601,153	99 Crown
POKE 4602,153	99 Sceptre
POKE 4603,153	Black Badge
POKE 4604,153	99 Sandalwood Box

Die Spells im Spiel können auch durch POKEs manipuliert werden. Hier die Liste!

POKE	Mixture
POKE 4672,153	99 In Lor
POKE 4673,153	99 Grav Por
POKE 4674,153	99 An Zu
POKE 4675,153	99 An Nox
POKE 4676,153	99 Mani
POKE 4677,153	99 An Yiem
POKE 4678,153	99 An Sanct
POKE 4679,153	99 An Xen Corp
POKE 4680,153	99 Rel Hur
POKE 4681,153	99 In Wis
POKE 4682,153	99 Kal Xen
POKE 4683,153	99 In Xen Mani
POKE 4684,153	99 Vas Lor
POKE 4685,153	99 Vas Flam
POKE 4686,153	99 In Flam Grave
POKE 4687,153	99 In Nox Grave
POKE 4688,153	99 In Zu Grave
POKE 4689,153	99 In Por
POKE 4690,153	99 An Grave
POKE 4691,153	99 In Sand
POKE 4692,153	99 In Sand Grave
POKE 4693,153	99 Uus Por
POKE 4694,153	99 Des Por
POKE 4695,153	99 Wis Quas
POKE 4696,153	99 In Bet Xen
POKE 4697,153	99 An Ex Por
POKE 4698,153	99 In Ex Por
POKE 4699,153	99 Vas Mani
POKE 4700,153	99 In Zu
POKE 4701,153	99 Tel Thym
POKE 4702,153	99 In Vas Por Ylem
POKE 4703,153	99 Quas An Wis
POKE 4704,153	99 In An
POKE 4705,153	99 Wis An Yelm
POKE 47[illegible]53	99 An Xem Ex
POKE 4707,153	99 Rel Xem Ex
POKE 4708,153	99 Sanct Lor
POKE 4709,153	99 Xen Corp
POKE 4710,153	99 In Quas Xen
POKE 4711,153	99 In Quas Wis
POKE 4712,153	99 In Hox Hur
POKE 4713,153	99 In Quas Corp
POKE 4714,153	99 In Mani Corp
POKE 4715,153	99 Kal Xen Corp
POKE 4716,153	99 In Vas Grave Corp
POKE 4717,153	99 In Flam Hur
POKE 4718,153	99 Vas Rel Thym
POKE 4719,153	99 An Thym
POKE 4768,153	99 Ash
OKE 4769,153	99 Ginseng
POKE 4770,153	99 Gralic
POKE 4771,153	99 Silk
POKE 4772,153	99 Moss
POKE 4773,153	99 Black Pearl
POKE 4774,153	99 Nightshade
POKE 4775,153	99 Mandrake

Um die Charakter und anderen Punkte des Spiels zu manipulieren, wird die BriPtannia-Disk ins Laufwerk gelegt und

```
LOAD"Roster",8,1
```

geladen, nun können die POKEs eingeben werden. Um die ganze Sache wieder sauber auf Diskette zu bekommen, gibt man folgende Befehlsfolge ein:

```
OPEN1,8,15,"S:ROSTER":CLOSE1 <RETURN>
POKE 43,0:POKE 44,16:POKE 45,0:POKE 46,20 <RE-
TURN>
SAVE"ROSTER",8 <RETURN>
```

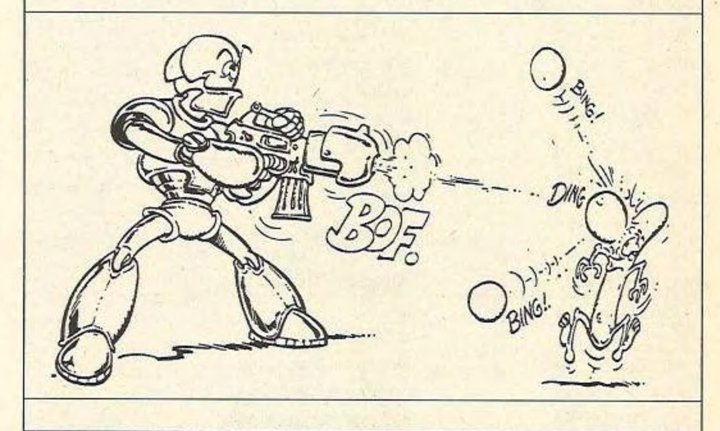
Natürlich die ganze Prozedur nur mit einer Sicherheitskopie des Spiels. Viel Spaß wünscht Euch der Avater-Schummler Michael Scheungraber!

SCHUMMEL-DSCHUNGEL DER SCHUMMEL-DSCH

Rick Dangerous 2 (Fortsetz.)	POKE 43029,181	UL
	POKE 55190, 165	UB
Rock'n Roll	POKE 19167,173	UE
	POKE 18113,173	UX
	POKE 24464,173	UB
Saint Dragon	POKE 8687,173	UL
Sanxion	POKE 14142,173	UL
Scooby Doo	POKE 7450,96	UL
	SYS 2560	RS
Scramble	POKE 11291,175	UL
Sentinel	POKE 6664,96	UE
	SYS 16128	RS
Silkworm	POKE 4527,165	UL
	SYS 2080	RS
Simpsons Lv1	POKE 3270,173	UL
Simpsons Lv2	POKE 3120,173	UL
Simpsons Lv3	POKE 3119,173	UL
Simpsons Lv4	POKE 3137,173	UL
Simpsons Lv5	POKE 3099,173	UL
Solomon's Key	POKE 2213,164	UL
	SYS 2063	RS
Space Harrier	POKE 6010,173	UL
	SYS 2128	RS
Space Taxi	POKE 16911,200	UL
Spherical	POKE 35839, 173	UL
Strider	POKE 35259,173	UL
Strider 2	POKE 33762,165	UL
Tangent	35174,173	UL
Teenage Turtles	1584, 173	UC
The Deep	POKE 8985,12 u. POKE 9067,12	UL
	POKE 7509,12 u. POKE 14478,12	UB
	SYS 16020 u. SYS 2064	RS
Time Zone	POKE 15678,173	UL
	POKE 7991,173	UB
Total Recal	POKE 11741,173	UE
	POKE 11783,173	
	POKE 12461,173	UL



Total Recal (Fortsetz.)	POKE 3472,165	im 1.Level
	POKE 2509,165	keine Zacken
Turbo Outrun Lv 1-4	POKE 16034, 173	UT
Turbo Outrun Lv 5-8	POKE 16005, 173	UT
Turbo Outrun Lv 9-12	POKE 16034, 173	UT
Turbo Outrun Lv 13-16	POKE 16055, 173	UT
Turrican	POKE 2991,173	UT
	POKE 15985	UL
	POKE 16347,189	UE
Turrican 2	POKE 3085,173	UT



B.A.T.

Level	0003,x	
Experience	0004,x	
Force	0005,1-99	
Intelligence	0006,x	
Charsima	0007,x	
Perception	0008,x	
Energy	0009,x	
Reflexes	0010,x	
Life Force	0016,1-99	
Calories	0017,16	
	0018,39	(max.)
Hydration	0019,1-99	
Krells	0022,0	
	0023,127	(max.)
Credits	0024,0	
	0025,127	(max.)
Uhrzeit	44414	Stunde max. 23
	44415	Minute max. 59
	44418,x	

Turrican 2 (Fortsetz.)	POKE 19514,165	UE
	POKE 19305,173	UL
Ugh	POKE22178,I	I=Leben
Vengeance	POKE 20767,1	NK
	POKE 20772,I	I=Schiffe
	POKE 30083,234	UL
	SYS 18432	RS
Wonderboy	POKE 2676,234	
	POKE 2677,234	
	POKE 2678,234	UL
	SYS 2112	RS
Yogi Bear	POKE 6478,0	UL
	SYS 2067	RS
Zynaps	POKE 37281,I	I=Leben
	SYS 32769	RS

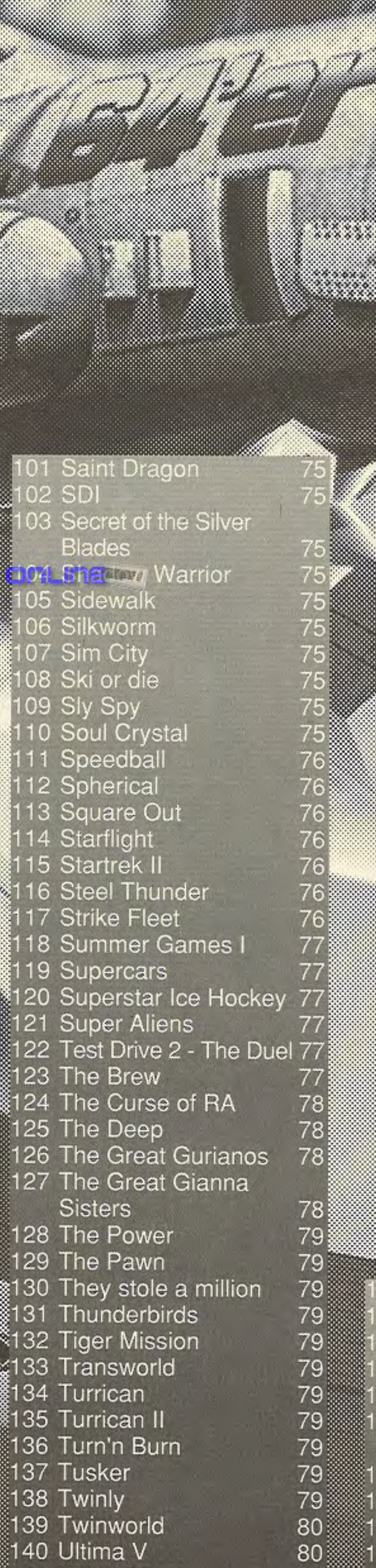
High-score-Connection

C-64-Games ausgetrickst!

Wer wird denn gleich in die Luft gehen, wenn schon nach dem sechsten Level die Meldung »Game over« vom Bildschirm feixt? Kein noch so heißes Action-Game oder verzwicktes Adventure ist unlösbar. Man muß nur wissen, wie! Freaks finden hier fantastische Tips & Tricks zu beliebten Spielen.

Ein Resetknopf wäre nicht schlecht – egal, ob am Expansionportmodul (z.B. Magic Formel) oder direkt im C 64 installiert. Damit Sie viele unserer Cheats und Trainer-POKEs effektiv nutzen können, müssen Sie nämlich die meisten Spiele vorher starten und anschließend unterbrechen, um wieder in den Direktmodus des C 64 zu kommen. Meist geht das nur per Reset-Taster - dann die gewünschten POKEs eingeben und mit dem SYS-Befehl neu starten! (bl)

Alle Tips und Cheats auf einen Blick



A

1 Ace of Aces

Hat man endlich den ersten Platz im High score erreicht, möchte man ihn auch halten. Geben Sie als Namen DUSTY BUG ein: Ab sofort besitzen Sie unlimitierte Leben!

2 Airline

Um spielend einfach an Geld zu kommen, sollte man zu Beginn dieser Wirtschaftssimulation eine Fluggesellschaft mehr, als man eigentlich braucht, gründen. Von der kauft man ein Flugzeug und verscherbelt es später wieder dieser Pseudo-Gesellschaft, aber zu einem weitaus höheren Preis. Vorsicht: Flugzeugkauf ist Vertrauenssache – man sollte nicht mit zu niedrigen Preisen jonglieren, sonst schnappt Ihnen der Computer selbst die Maschine vor der Nase weg!

3 Aliens

Die Level-Codes zum Spiel:

Level	Code
Level 1	7324G
Level 2	2325F
Level 3	2727H
Level 4	6106E
Level 5	7106F
Level 6	2021C
Level 7	4141D
Level 8	5151E
Level 9	6161F
Level 10	9191C
Level 11	2020B
Level 12	3030C
Level 13	3010B
Level 14	2310B
Level 15	2123E
Level 16	3133F
Level 17	3243F

4 Arkanoid

Geben Sie zu Beginn im Zwei-Spieler-Modus folgende Parameter ein:
2 Player/ 1 Joystick/ 1 Device.
Beim ersten Spieler verläuft noch alles normal, der zweite kann aber schon aus dem vollen schöpfen: Nach jeder Kollision erhöht sich sein Punktevorrat. Voraussetzung: Er muß bereits mindestens 20 000 Zähler erreicht haben! Das geht so lange weiter, bis man insgesamt 87 Leben besitzt. Damit kann man ungefährdet bis zum Ende durchspielen. Dann dürfte es kein Problem mehr sein, alle bunten Blöcke auf dem Screen abzuballern.

5 Armalyte

Der Start-Level läßt sich beliebig bestimmen:

```
LOAD "AR*",8,1
POKE 6607,Level-Nr.
SYS 2075
```

Statt »Level-Nr.« gibt man selbstverständlich die gewünschte Zahl an!

B

6 Bard's Tale III

Es ist mühsam, die Stärkepunkte der Partymitglieder von Level zu Level in aufreibenden Kämpfen zu erhöhen. Einfacher geht's, wenn Sie im Spielverlauf einen neuen Geomancer umschulen läßt: Diese Charaktere können nämlich allein durch »Rüstungen« den AC-Wert 50 erreichen und mit dem Spruch »EAMA« ganze Monstergruppen verschwinden lassen! Urmech ist's, der die Charaktere zu Geomancern verwandelt – dazu muß man ihn aber am Leben lassen!

Eine weitere Alternative wäre der Half-Orc-Magier: Er bekommt zwar nicht so viele Spellpoints, kann aber schneller aufsteigen und erhält bedeutend mehr Hitpoints als z.B. ein Elf oder Gnom.

Die beste Waffe in »Bard's Tale III« ist der »Strifespear«: Sie entdecken ihn zwei



Charakter installieren, ihn mit Valerians Pfeil und Bogen ausrüsten und zum Alten Mann im Review Board schicken. Anstandslos erhält der Typ die üblichen 600 000 Erfahrungspunkte und kann sofort befördert werden. Jetzt wiederholt man das mit Lanatirs Gegenständen bis hin zu Werras Schild: Ab sofort besitzt man einen gut gerüsteten Krieger und darf ihn in Malefia befördern. Wir empfehlen den Dienstgrad »Paladin«, der sich in Kinestia zum

Schritte nach dem Eingang von Malefia. Jede Berührung mit der Waffe erzeugt einen »Critical Hit«, außerdem können Nicht-Magier mit ihm den Spruch »FADE« benutzen (Use Strifespear).

7 Batman

Will der Fledermann im letzten Level in den Hubschrauber steigen, muß er vorher den hinterhältigen Joker ausschalten. Dazu ist das Bat-Seil in dessen Richtung zu schleudern. Der Joker stürzt ab – Batman bleibt als strahlender Sieger übrig!

8 Bounty Bob strikes back

Das sind die Zugangscodes: ABC, IHB, LTO, MLB, DVJ, OAQ, PHH und XNR.

Zwei Methoden gibt's, den Cheat-Modus einzuschalten:
– Geben Sie die Codezahl 57502 ein und drücken Sie gleichzeitig die Tasten <F3> und <A>, oder
– wählen Sie <F> als Option.

9 Brubaker

Die Komplettlösung zu diesem aktionsreichen Science-fiction-Abenteuerspiel:

untersuche Flugzeugwrack, nimm Schutzanzug, on Schutzanzug, nimm Plutonium, S, nimm Steine, nimm Schaufel, N, O, benutze Steine/Reflektor, on Projektor, untersuche Leiche, nimm Diktiergerät, S, nimm Amulett, N, O, benutze Plutonium/Scanner, O, S, benutze Schaufel/Schnee, O, N, O, N, untersuche Gerümpel, nimm Draht, nimm rotes Kabel, nimm Werkzeug, S, W, benutze Werkzeug/Roboter, nimm Impuls-Keycard, nimm ICs, nimm Phaser, O, O, benutze ICs/Computer, on Computer, benutze Diktiergerät/Computer, W, W, S, nimm blaues Kabel, S, on Diktiergerät, benutze Draht an Keycard, benutze Draht/Diktiergerät, benutze Keycard/Eingang, benutze Werkzeug/Gitter, nimm Gitter, nimm Generator, benutze rotes Kabel/Generator, benutze rotes Kabel/Gitter, benutze blaues Kabel/Generator, benutze blaues Kabel/Gitter, O, lege Gitter, lege Generator, lege blaues Kabel, lege rotes Kabel, on Generator, O, S, S, benutze Amulett/Vertiefung, untersuche Auswurfschacht, nimm Beep-Box, S, W, W, W, nimm Raumanzug, off Schutzanzug, on Raumanzug, on Transmitter, untersuche Stonehenge, benutze Schaufel/Moos, untersuche Markierung (nur so lange etwas unternehmen, bis der Hinweis erscheint, daß das Amulett rot aufleuchtet), on Beep-Box, nimm Sauerstoffgerät, O, O, O, S, O, O, S, S, W, schieße Roboter, N, benutze Amulett/Vertiefung, untersuche Auswurfschacht,

nimm Mega-Beep-Box, S, O, N, N, W, W, N, W, W, W, lege Beep-Box, on Mega-Beep-Box – Gratulation: Sie haben das Spiel gelöst!

10 Bruce Lee

Bewegen Sie die Spielfigur zum Teller: Schon hat sich das Konto der Restleben auf 99 erhöht!

11 Bug Bomber

Hier sind Paßwörter, die Sie in höhere Levels führen:
- Level 10: KKLJDD,
- Level 20: KKDNDL,
- Level 30: KDGJHD,
- Level 40: KDHNHL.

C

12 California Games

Bei der Fahrt mit dem BMX-Rad ist der Joystick auf Dauerfeuer zu stellen und nach rechts zu drücken, bei Hindernissen kurz nach links. Damit schafft man das Gelände spielend!

13 Cavern of Riches

Mit unserer Auswahl an Zauberwörtern für dieses Adventure kommt man ein schönes Stück weiter: AWAY, XYZZY, EGYPT, und SESAME.

14 Chip's Challenge

Oft sieht man den Wald vor lauter Bäumen nicht: In Runde 13 kommt man ganz einfach ans Ziel, indem man sich stetig nach unten schlittern läßt! In Tabelle 1 finden Sie alle 144 Paßwörter.

15 Clyston

Unendliche Energie und nie versiegenden Munitionsvorrat gibt's, wenn man BITFORBITAHIT eintippt!

So findet man alle acht Gegenstände:

– 1: Nach dem Start links halten, den Lift besteigen und dreimal damit hochfahren. Jetzt geht's wieder links: Schon hat man den ersten Gegenstand in Händen!

– 2: zurück zum Lift, ganz nach unten fahren. Dort läßt man sich mit dem Teleporter 1 zu Nr. 2 beamen. Jetzt geht's nach rechts, dann per Lift nach oben, anschließend pirscht man sich links entlang, bis man Teil 2 findet.

– 3: Jetzt sprintet man zurück zum Teleporter 2, beamt sich wieder zurück zu Nr. 1, nimmt den Lift ganz nach oben, hält sich rechts und schnappt sich Teil 3.

– 4: Mit dem Lift fährt man nun fünf Etagen abwärts, sucht rechts den nächsten Aufzug und gleitet aufwärts: Dort liegt Teil 4!

– 5: Wieder geht's per Lift abwärts. Linkerhand ist der nächste Aufzug, mit dem man zwei Stockwerke nach unten fährt. Jetzt betritt man auf der linken Seite Teleporter 2 und katapultiert sich nach oben bis zum Teleporter 5. Wenn man sich dann links hält, findet man den fünften Gegenstand.

– 6: Besteigen Sie Teleporter 5 und beamen Sie sich zu Nr. 3. Dort springt man auf die oberste Etage. Links davon entdeckt man Teil 6.

– 7: In Teleporter 3 schleudert man sich zu Teleporter 6, geht nach links und grabscht sich den siebten Gegenstand.

– 8: Per Teleporter 3 geht's hoch zu Nr. 8. Dort klettert man in den Lift auf der rechten Seite und fährt drei Etagen abwärts. Wenn man aussteigt und sich rechts hält, bekommt man den achten und letzten Teil.

16 Creatures

Mit etwas Geduld läßt sich der Cheat-Modus aktivieren:

Nach dem Laden des Spiels muß man abwarten (ca. vier bis fünf Minuten), bis die Intromusik ausklingt. Bewegen Sie jetzt den Joystick nach links und rechts. Wenn sich die Sprites verfärben, hat man unendlich viele Leben.

Wer ab Level 2.1 tauchen muß, hat meist Probleme mit dem Sauerstoff (Oxygen), der langsam, aber sicher zur Neige geht. Tauchen Sie am besten dort, wo Blasen vom Meeresgrund oder aus Fischen aufsteigen: dort kann man den Luftvorrat auffrischen!

17 Cybernoid II

Unendlich viele Leben gibt's mit: POKE 20205,165: POKE 54693,173: POKE 54995,173

D

18 Danger Freak

Mit einer Datumseingabe kommt man bei dieser Stunt-Action-Simulation in den Cheat-Modus (unendliche viele Leben). Geben Sie bei Spielbeginn diese Zahlen ein: 17.04.70 (vielleicht ist's der Geburtstag des Spieleprogrammierers ?).

19 Das Drachental

Hier die Komplettlösung zu diesem beliebten Adventure:

w, n
nimm Dolch, s, öffne Truhe
nimm Geld, Krug, schliesse Truhe, o, o
nimm Seife, Spange, w, n
gib Geld König, s, s, s, s
lege Seife, Dolch, o, o, s
gehe Haus, gebe Spange Hexe, n
n, w, w, w, n
lege Krug, schwimm, sag TROWREBUAZ
nimm Schwert, schwimm, nimm Krug
fuell Krug, s, s, toete Ritter, w
gehe Haus, gebe Wasser, Mann, s, o, ,n, n
fuell Krug, s, o, nimm Seife, o
nimm Zwiebel, o, o, lege Schwert
nimm Seil, w, s, w, s, schau Wiese
<*> w, s, s
gehe ueber Baumstaemme, trink Wasser
w, s, spiel Floete, o, lies Inschrift, w
s, wirf Seil, o, gebe Zwiebel Vogel, o, o
n, nimm Kessel, wirf Seife in Kessel, s
gebe Kessel Drachen, w, w, w, n, n, o, o
n, n, o, n, o, n, o, nimm Stein, schau Loch
nimm Diamant, w, w, w, n, n, n, n, schenke Diamant

Anmerkung zu <*>: Falls Sie der Nachtwaldtiger entdeckt, verjagt er Sie aus dem Wald. Dann müssen Sie wieder an der mit dem Stern <*> gekennzeichneten Stelle beginnen.

Jeden verlorenen Gegenstand sollte man unbedingt wieder aufsammeln!

Chip's Challenge (Level-Codes) 1

Levelnr	Paßwort	Levelnr	Paßwort	Levelnr	Paßwort
1	bdhp	49	ppxi	97	iocs
2	jxmj	50	qbdh	98	tkwd
3	ecbq	51	iggj	99	xuvu
4	ymcj	52	ppht	100	qjxr
5	tqkb	53	cgnx	101	rpir
6	wnlp	54	zmgc	102	vddu
7	fxqo	55	sjes	103	ptac
8	nhag	56	fcje	104	kwnl
9	kcre	57	ubxu	105	yneg
10	vuws	58	yblt	106	nxyb
11	cnpe	59	bldm	107	ecre
12	wvhi	60	zyvi	108	lioc
13	ocks	61	rmow	109	kzqr
14	btdy	62	tigw	110	xbao
15	cozq	63	gohx	111	krqj
16	skkk	64	ijpq	112	njla
17	ajmg	65	upun	113	ptas
18	hmjl	66	zikz	114	jwnl
19	mrhr	67	ggja	115	eqrw
20	kgfp	68	rtdi	116	hxmf
21	ugrw	69	nlly	117	fpzt
22	wzin	70	gccg	118	oscw
23	huve	71	lajm	119	phty
24	uni	72	ekft	120	flxp
25	pqgv	73	qccr	121	bpys
26	yvyi	74	mknh	122	sjum
27	iggz	75	mjdv	123	ykze
28	ujdd	76	nmrh	124	tasx
29	qgol	77	fhic	125	myrt
30	bpzp	78	grmo	126	qrld
31	ryms	79	jinu	127	jmwz
32	pefs	80	evug	128	ftla
33	bqsn	81	scwf	129	hean
34	nqfi	82	llio	130	xhiz
35	vdtm	83	ovpj	131	fird
36	nxis	84	uveo	132	zyfa
37	vqnk	85	lebx	133	tigg
38	bifa	86	flhh	134	xpph
39	icxy	87	yjys	135	lywo
40	ywfh	88	wzyv	136	luzl
41	gkwd	89	vczo	137	hppx
42	lmfu	90	ollm	138	lujt
43	ujdp	91	jpqg	139	vlhh
44	txhl	92	dtmi	140	sjuk
45	ovpz	93	rekf	141	mcje
46	hdqy	94	ewcs	142	ucry
47	lxpp	95	bifq	143	okor
48	jysf	96	wvhy	144	gvxq

20 Defender of the Crown

Dieses verzwickte Taktik-Rollenspiel läßt sich mit unseren Tips leichter lösen:
– Die Burg sollte zu Beginn ganz oben im Norden liegen,
– G-Riding und die Rettungsaktion für die Frauen bringen nichts – meist scheitert man bei einer der beiden Aufgaben.
– Wenn man um Länder kämpft (und dabei natürlich gewinnt!), kann das Tournament nützlich sein.
– Zwischen Home Castle und den südlichen Burgen sollte eines der Länder liegen,
– will man normannische Burgen angreifen, wählt man »Saxon Castles« und klickt »except« an. Dann kann man die Länder durchqueren.
– Es hat keinen Sinn, feindliche Burgmauern restlos einzureißen. Besser ist, nur zwei Breschen in die Mauer zu schlagen und dann »Greek Fire« zu benutzen (damit reduziert man die feindliche Streitmacht).
– Kaufen Sie zu Beginn des Spiels nur Soldaten und ein Katapult. Wenn das Monatseinkommen später etwa 40 Golds beträgt, kann man getrost auch Ritter zusätzlich erwerben.
– Es lassen sich höchstens 250 Soldaten (oder ebenso viele Ritter) als Armee aufstellen, der Rest bleibt zu Hause. Daher lohnt es sich nicht, mehr Krieger als maximal 250 zu kaufen.
– Man sollte seine Finanzen möglichst rasch in die eigene Streitmacht investieren – sonst wird man schnell angegriffen.
– Kaufen Sie nie Burgen zu einzelnen Ländern, denn dafür muß man Soldaten abstellen (und die sind in der Armee besser aufgehoben).

21 Deflector

Je höher die Levelnummer, desto schwieriger! Mit Trainer-POKEs geht's leichter:

Legen Sie die Originaldisk ins Laufwerk und laden Sie das Spiel mit:

```
LOAD "???",8,1
```

Wenn sich der Cursor wieder mit READY meldet, gibt man ein:

```
POKE 22709,0: SYS 2088
```

Drücken Sie nun den Reset-Knopf, um erneut in den Direktmodus zu kommen. Folgende Trainer-POKEs können Sie ausprobieren:
– POKE 1023,1: Ab sofort kann man in den Levels blättern: vorwärts mit <+>, zurück per <->,
– POKE 1023,4: Es erscheinen keine Gremlins mehr,
– POKE 1023,5: ...kombiniert beide genannten POKEs,
– POKE 13967,165: ...unendliche Energie,
– POKE 14073,165: ...verhindert Overload,
– POKE 9715,36: Die Spiegel zu Beginn eines jeden Levels hören auf, sich zu drehen,
– POKE 11890,x: »x« ist die gewünschte Nummer -1 des Levels, in den man einsteigen möchte.

Neustart in allen Fällen: SYS 9658.

22 Death Knights of Krynn

Ein optimales Waffenarsenal ist das einzig Wahre bei diesem Rollenspiel. Wenn bereits eines Ihrer Partymitglieder eine Superwaffe besitzt, gibt's einen Trick, diese zu vervielfältigen:

Man wählt im entsprechenden Menü »Remove Character from Party« und wirft den Typen mit der tollen Waffe raus. Jetzt aktiviert man den Menüpunkt »Add Character to Party« und holt ihn wieder ins Spiel zurück. Anschließend gibt man alle Gegenstände an andere Kampfgefährten weiter. Wenn das Partymitglied nichts mehr besitzt, wählt man »Drop Character«. Jetzt kommt's: vorher Datendisk aus dem Laufwerk entfernen, erneut »Add Character to Party« wählen und die Daten des Mitglieds laden – es besitzt noch alles, was vorher so großzügig an die anderen verteilt wurde. Das Spielchen wiederholt man so lange, bis die gesamte Party mit Topwaffen ausgerüstet ist.

23 Die Fugger

Wer bereits zu Spielbeginn in Geldschwierigkeiten steckt, sollte immer einen Spieler mehr angeben als die tatsächliche Zahl. Dieser Strohmann ist nur zum Geldverdienen da. Er schickt z.B. seine Fuhrwerke los, die man wunderbar überfallen kann. Fragt das Programm, wer wen bestechen soll, greift der überzählige Spieler tief in die Tasche, um für die »echten« Mitspieler zu löhnen. Und das so oft, bis er in den Schuldturm wandert. Die vorher verdienten Goldstücke kann Ihnen aber keiner mehr nehmen.

24 Digital Tangram

Mit diesen Paßwörtern erreichen Sie folgende Levels:

Level 10: RUMANTIL
Level 20: LORDZECK
Level 30: GRIDORAN
Level 40: PASSADEN
Level 50: XATYMALT

25 Dirty

Der Sieger unseres 30 000-Mark-Programmierwettbewerbs 1991 ähnelt den bekannten Lucas-Filmgames-Adventures. Die Autoren haben uns die Komplettlösung verraten (es sind allerdings nur die unbedingt notwendigen Befehle):

ÖFFNE GESCHÄFT - GEHE ZU GESCHÄFT - NIMM AUF SALAMI - GIB CASHCARD ZU KASSE - GEHE ZU TÜR - ÖFFNE MÜLLTONNE - GEHE ZU MÜLLTONNE (abwarten, bis der Müllwagen kommt, die Tonne ausleert und zur Müllkippe fährt) - SIEH AN MÜLLHAUFEN - NIMM AUF EINMACHGLAS - GEHE ZU AUTOFRIEDHOF - ÖFFNE MERCEDES - ÖFFNE TRABBI HAUBE - BENUTZE AUTOBATTERIE MIT KABELN - SCHLIESSE MERCEDES - SCHALT EIN MERCEDES - NIMM AUF AST - BENUTZE EINMACHGLAS MIT LOCH IM BAUM - GIB SALAMI ZU HUND - WIRF AST ZU HOF - GEHE ZU LOCH -BENUTZE BIENEN MIT VENTILATOR - ÖFFNE EINGANGSTÜR - GEHE ZU EINGANGSTÜR - ÖFFNE TÜR (rechts) - GEHE ZU TÜR - BENUTZE CASHCARD MIT COMPUTER - GEHE ZU TÜR - BENUTZE CASHCARD MIT ÖFFNUNG - GEHE ZU TÜR (neben der Öffnung) - NIMM AUF GLÜHBIRNE - BENUTZE CASHCARD MIT ÖFFNUNG - GEHE ZU TÜR - (auf in den ersten Stock, zu Fuß durch die Treppenhalle)
oder: - DRÜCKE TASTE - GEHE ZU AUFZUG (falls er schon da ist) - DRÜCKE TASTE I - GEHE ZU 1. STOCK - GEHE ZU KORRIDOR - ÖFFNE TÜR (die erste) - GEHE ZU TÜR - NIMM AUF SCHLÜSSEL - NIMM AUF VIDEOKAMERA - NIMM AUF VIDEOBAND - GEHE ZU TÜR - ÖFFNE TÜR (die zweite) - GEHE ZU TÜR - ZIEHE WANDTEPPICH - BENUTZE VIDEOBAND MIT VIDEOKAMERA - BENUTZE VIDEOKAMERA MIT LOCH - SCHALT EIN VIDEOKAMERA - SCHALT AUS VIDEOKAMERA - GEHE ZU TÜR - GEHE ZU KORRIDOR - ÖFFNE TÜR (neben dem Aufzug oder die nächste) - GEHE ZU TÜR - BENUTZE VIDEOBAND MIT VIDEOPLAYER - SCHALT EIN VIDEOPLAYER - NIMM AUF SCHNITZEL - NIMM AUF MESSER - GEHE ZU TÜR - (in den zweiten Stock gehen) - GEHE ZU KORRIDOR - BENUTZE MESSER MIT TÜR - GEHE ZU TÜR - BENUTZE SCHLÜSSEL MIT SCHLOSS - NIMM AUF FLASCHE - NIMM AUF H-VIDEOBAND - GEHE ZU TÜR - (in den ersten Stock marschieren) - GEHE ZU KORRIDOR - ÖFFNE HERREN - GEHE ZU HERREN - ÖFFNE WASSERHAHN - BENUTZE FLASCHE MIT WASSERHAHN - BENUTZE A-H-GETRÄNK - GEHE ZU TÜR - GEHE ZU KORRIDOR - (zurück ins Erdgeschoß) - GEHE ZU KORRIDOR - ÖFFNE TÜR (die letzte) - GEHE ZU TÜR - GIB

SCHNITZEL ZU VORFÜHRER - SCHALT AUS VIDEOPLAYER - NIMM AUF FILM - BENUTZE H-VIDEOBAND MIT VIDEOPLAYER - SCHALT EIN VIDEOPLAYER - GEHE ZU TÜR - ÖFFNE TÜR (die nächste) - GEHE ZU TÜR -SCHLAGE ANNA - GIB A-H-GETRÄNK ZU ANNA - GEHE ZU TÜR - GEHE ZU KORRIDOR - (in den zweiten Stock gehen) - ÖFFNE TÜR (aber nicht die mit dem Schild!) - GEHE ZU TÜR - BENUTZE GLÜHBIRNE MIT LAMPE - SCHALT EIN GUTER GEIST - NIMM AUF GEISTER - GEHE ZU TÜR - GEHE ZU KORRIDOR - ÖFFNE TÜR - GEHE ZU TÜR - GEHE ZU LEITER - BENUTZE MAGNETKARTE MIT TÜR - (Spielstand speichern) - GEHE ZU TÜR.

Jetzt sind Sie im großen Labor und müssen einigen Geistern ausweichen, die den Bösewicht bewachen. Ihre eigenen Gespenster, die Sie mitgebracht haben, erledigen den Rest. Wichtiger Tip: Es lohnt sich, möglichst viele Dinge zu untersuchen (Anweisung »SIEH AN«).

26 Dungeon Master

Im 4. Level nerven die Würmer ganz gewaltig. Um sie zu vernichten, lockt man sie unter eine Tür und schlägt diese kräftig zu. Übrigens: Die kleingehackten Würmer sind auch eßbar!

Dieser Zauberspruch zeigt große Wirkung: LO-FUL-IR (Feuerball).

E

27 Eis und Feuer

Mit folgenden Tricks kann man das Adventure lösen:

Durch den Befehl ».set-1« lassen sich die eigenen Überlebenschancen erheblich verbessern. Wenn man nämlich stirbt, gibt das Programm nur lakonisch »zum x-ten Mal tot« aus.

Der Befehl ».£« hilft, wenn Ihr einen Blick in alle Räume werfen wollt (bis auf die nach dem Transmitter). Dazu muß man noch die x- und y-Koordinaten eingeben.

Um die aktuellen Koordinaten zu erhalten, benutzt Ihr die Anweisung ».%«. Die erste Zahl, die erscheint, ist der x-, die zweite der y-Wert. Die anschließenden Nummern geben die Himmelsrichtungen an, in die man gehen kann (N,S,W,O). Die dritte Zahlengruppe gibt Auskunft über die Anzahl der Spielzüge: Nach 250 Zügen ist man tot (außer, Sie haben ».set-1« eingegeben). Der letzte Wert ist etwas für Mathematiker: die Position der Hütte mit dem Baum. Die Berechnungsformel lautet: 10 x y + x.

28 Eliminator

Paßwörter für höhere Level:
Level 2: Agonic
Level 3: Blonde
Level 4: Cliche
Level 5: Dimple
Level 6: Edible
Level 7: Female
Level 8: Goblin

29 Elvira 2

Den Zombie im Horrorhaus kriegt man mit der Zauberfunktion »Untote abwehren« klein. In der Kirche grillt man den Todesengel mit drei Feuerbällen. Wenn man in die Höhlen hinuntersteigt, eliminiert man die beiden angeketteten Hexen ebenfalls per Feuerball.

30 Exelon

Man lädt das Spiel und wartet, bis das Menü erscheint. Jetzt drückt man Taste <2> (Tastendefinition) und gibt die Buchstabenfolge »ZORBA« ein. Ein Sound ertönt – und schon hat man unendlich viele Leben!

F

31 Ferrari Formula One

Hier einige Tips zu diesem Simulationsspiel:
– Beim »Race Control Panel« sollte man keine Rennstrecke mit mehr als 35 Kilometer wählen. Jetzt kann man pausenlos die Turbo-Boost-9-Geschwindigkeit vorlegen, ohne dauernd Spritprobleme zu bekommen.
– Lassen Sie vor jedem Rennen einen neuen Motor in den Ferrari einbauen!
– Greifen Sie beim Qualifikationslauf erst kurz vor Schluß ins Geschehen ein – dann hat die Konkurrenz keine Zeit mehr, zu reagieren!
– Verschlafen Sie nicht den Start und versuchen Sie, mit vollem Turbo-Boost den Abstand zur Konkurrenz zu vergrößern. Achtung: Beim Start versuchen die anderen Boliden, Ihren Ferrari an die Boxen zu drängen!
– Vermeiden Sie unbedingt einen Crash! Das könnte Sie für die restliche Saison aus dem Rennen werfen.
– Bremsen Sie niemals vor einer Kurve, sondern gehen Sie nur vom Gas. Der Wagen kommt sonst ins Schlingern und bricht aus.
– Überholen sollte man stets auf einer Geraden. Will man aber den Gegner unbedingt in der Kurve packen, sollte man ganz dicht auffahren und erst dann voll auf die Tube drücken!
– Fahren Sie nie zu lange im Windschatten eines anderen Boliden! Der Ferrari verliert sonst immens an Geschwindigkeit.

32 Force One

Mit unseren POKEs für Unsterblichkeit oder unendliche Leben geht's bedeutend leichter. Zuerst muß man das Spiel mit dem Resetschalter unterbrechen und die POKEs im Direktmodus eingeben:

Ewiges Leben:

```
POKE 5277,0
```

Unbegrenzte Anzahl von Leben:

```
FOR I=5284 TO 5286: POKE I,234: NEXT
```

Mit SYS 2063 kann man neu starten.

G

33 Garfield

Mit diesen Schummel-POKEs bringen Sie den fetten, faulen und gefräßigen Kater auf Trab (allerdings braucht man dazu ein geeignetes Hardware-Modul):

```
POKE 25370,173
POKE 25389,173
```

34 Garrison

Die ersten drei Dungeons muß man total ausbeuten. Vor Betreten des vierten Levels, am besten in Begleitung eines Sorcerers, sollte man einige Scrolls einheimsen. Wenn man sich dann in nördlicher Richtung vorkämpft, lauert ein »Death« hinter einer Tür. Mit dem Scroll kann man ihn vernichten – es ist jedoch nicht unbedingt nötig. Nun sollte man versuchen, den Exit zu erreichen, ihn aber noch nicht betreten! Besser ist, den Gang nach Norden weiterzulaufen und an dessen Ende die Tür aufzuschießen. Das muß man so lange wiederholen, bis sich am unteren Bildschirmrand ein »Death« bewegt. Jetzt muß man einen Scroll aktivieren und dem Gang folgen, bis ein Magic Block auftaucht. Wenn er aufgelöst wurde, kommt man in einen Raum voller Schätze und Scrolls.

35 Gauntlet

Ist der Ausgang (Exit) in unerreichbarer Ferne, nützt nur Geduld: Warten Sie in einer stillen Ecke 200 Sekunden – dann verwandeln sich alle Mauern und Wände in »Exits«!

Steht die aktuelle Spielfigur kurz davor, den Löffel abzugeben, aktiviert man einfach den (virtuellen) Spieler 2 per Feuerknopf des Joysticks am anderen Port. Stirbt Figur 1, spielt man einfach mit der zweiten und dem anderen Joystick weiter!

36 Gogo the Ghost

Paßwörter, die zu folgenden Räumen führen (Raumzahl in Klammern):
– Pollys Paradise (12),
– Headache (15),
– Shooting Stars (23),
– Pac is back (31),
– Horsepower (36),
– Ballontrip (44),
– Dental Fear (98),
– Wear a beard (104),
– Nasty Computers (116),
– Snowman (119),
– Dwarfpeople (121),
– Time for Tea (128),
– Sub Invasion (140).

37 Golden Axe

Drücken Sie im PAUSE-Modus die Taste mit der linken, eckigen Klammer: Schon sind Sie im nächsten Level!

38 Ghostchaser

Wollen Sie sofort in den zweiten Level? Damit klappt's: <F>, <A>, <N> und <D> gleichzeitig drücken!

39 Ghouls 'n' Ghosts

Wer in die High-score-Liste den Namen WIGAN RLFC einträgt, kann folgende Tasten neu belegen:
– <A>: Die Rüstung wird erneuert!
– <B>: Man kommt sofort in den nächsten Level.

40 Grand Prix Circuit

Brettert man mit Highspeed (höchster Gang!) über die Piste, sollte man den Feuer-

knopf mehrmals drücken, um eine noch höhere Endgeschwindigkeit zu erreichen!

41 Gunship

Da man den größten Schaden vor allem dem Hind verdankt (der sich allerdings schwer aufs Korn nehmen läßt), sollte man ihn nach einem Treffer (der ihn aber nicht zerstört!) umgehen! Fliegen Sie dazu links, rechts, hoch und wieder nach unten. Normalerweise fliegt der Hind dann vor Ihnen her. Richten Sie jetzt das Tads auf ihn und schießen Sie die Sidewinder ab. Wenn keine mehr vorhanden sind, wechselt man auf Hellfire, postiert das Tad auf den Hind und verfolgt ihn so lange, bis man eine Entfernung von ca. »200« erreicht hat. Dann justiert man das Fadenkreuz auf den Hind und feuert. Feindliche MI-24-Hind-Helikopter lassen sich meist mit Hellfires abschießen.

H

42 Heart of Africa

Wer POKE 7617,173 eingibt, verfügt über unendlich viele Lebensmittelrationen.

Noch'n Tip: Wer sich eine Waffe kauft, kann künftig bei allen anderen Verkäufern kostenlos einkaufen (= klauen, ohne erwischt zu werden!).

43 H.E.R.O

Vor dem Start des Spiels mit RUN muß man POKE 14652,25 eingeben: Fast alle Mauern und Tiere verschwinden! Der Trick hat allerdings auch einen Nachteil: Die Flöße sind nun nicht mehr tragfähig!

44 Hopping Mad

Reset auslösen, dann eingeben: POKE 2447,165: SYS 20480. Damit schaltet man die Sprite-Kollision ab.

45 Howard the Coder

Tippen Sie während des Spiels das Wort »TRAINER« auf der Tastatur ein. Ab sofort haben Sie unendlich viele Leben.

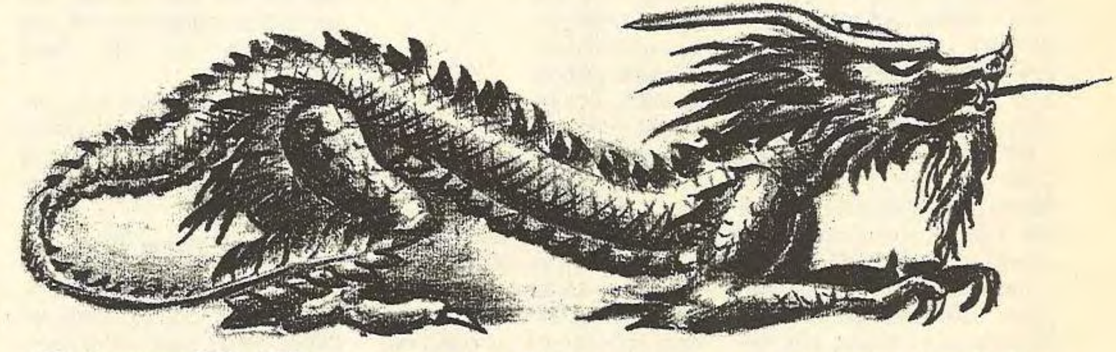
46 Hudson Hawk

Wer endlich einmal die tollen End-Level-Bilder sehen möchte, muß diese Tasten gleichzeitig drücken (für etwaige Knoten in den Fingern übernehmen wir keine Haftung!): <S>, <P>, <E>, <C>, <I>, <A>, <L>, <F>, <X>.

I

47 Iceball

Man muß während des Spiels nur die Tasten <SHIFT>, <CBM>, <CTRL> und <Pfeil links> gleichzeitig drücken, um in den nächsten Level zu kommen!



48 Impossible Mission II

Um einen der acht Türme zu verlassen, braucht man eine spezielle Codezahl, die von Tower zu Tower unterschiedlich ist. Die einzelnen Elemente der Zahl findet man in den Räumen. Mit dem Menü im Aufzug läßt sich die Codezahl einstellen. Erscheint FOUND, hat man die richtige Nummer, bei COMPLETE alle drei Stellen.

In jedem Tower muß man den jeweiligen Tresor finden und knacken. Dann erhält man einen Song, den man mit dem Datenrecorder aufzeichnet, bis man sechs verschiedene Musikstücke zusammen hat. In den insgesamt acht Türmen muß es also zwei Liedzwillinge geben. Erwischt man die gleichen Songs, muß man den Recorder um 25 Einheiten zurückspulen. Hat man die sechs unterschiedlichen, spaziert man ins Verbindungsstück zwischen zwei Türmen. Es wird von zwei Löwen bewacht, die Sie nur durchlassen, wenn Sie die Codezahl kennen!

Manchmal stößt man dabei auf Totenschädel – die sollten Sie zunächst nicht beachten, sondern den Joystick nach oben bewegen: Eine Falltür klappt auf und spuckt Sie in den Tower Nr. 9. Stellen Sie die Roboter ruhig, schnappen Sie sich die Bombe, springen Sie oben rechts vom fahrenden Aufzug, sprengen Sie ein Loch in den Boden und lassen sich durchfallen: Jetzt ist man in den drei benachbarten Terminals. Meiden Sie das linke und mittlere, benutzen Sie nur das rechte! So kommt man aufs Dach und stellt dort den Oberschurken Elvin Atombender. Nun wartet noch eine kleine Überraschung auf Sie ...

Für Modulbesitzer: Bislang gab's große Probleme, die Sprite-Kollision abzuschalten. Das liegt am Timing zwischen Computer und Laufwerk, das sich beim Nachladen benötigter Dateien in einer Endlosschleife aufhängt. Sobald der Scheinabsturz eintritt (der Bildschirm verdunkelt sich), muß man durch erneutes Freezen nachhelfen. Per Maschinensprache-Monitor ist lediglich:

.G BE45

einzugeben, dann klappt laden und speichern wunderbar. Übrigens: Den aktuellen Spielstand speichert man mit <CBM S>.

49 Indiana Jones III (Last Crusade)

Haben Sie schon Level 1 gelöst? Zuerst klettert man am Seil hinunter und erledigt den Gegner. Dann hält man sich rechts. Unterwegs muß Indy eine Fackel und die Peitsche mitnehmen. Taucht ein Feind auf, muß er besiegt werden. Die nächsten beiden Gegenstände sollte sich Indiana Jones ebenfalls schnappen.

Den plötzlich auftauchenden See überquert er, indem er sich von Seil zu Seil schwingt. Halten Sie sich weiterhin rechts, bis der Weg endet. Warten Sie, bis sich die Mumie am Seil hinunterläßt. Nehmen Sie die Fackel mit und klettern Sie der Mumie hinterher. Vorsicht: berühren verboten!

Wenn man sich nun von Seil zu Seil hangelt, landet man auf einer Plattform. Mit einem weiteren Seil kommt man auf die andere Seite. Dort muß der nächste Gegenspieler erledigt werden. Bewegen Sie die Spielfigur nun nach unten, dann links: Dort finden Sie eine weitere Fackel. Anschließend bewegt man sich nach rechts und läßt sich hinunterfallen. Jetzt hält man sich links, bis man auf einer Plattform ein Kreuz entdeckt. Von dieser Position aus ist es aber unerreichbar. Der Weg führt jetzt über eine morsche Brücke, bis man an ein Seil kommt: raufklettern! Wenn Sie dort wieder eine Fackel finden, stecken Sie sie ruhig ein! Dann klettert man am nächsten Seil nach oben und läuft nach rechts weiter. Dort baumelt ebenfalls ein Strick – wenn man sich jetzt abseilt, erreicht man das Kreuz und kann es sich schnappen. Anschließend läuft man den Weg zurück und klettert am erstbesten Seil nach oben: Der Ausgang zum nächsten Level ist erreicht!

Den Cheat-Modus aktiviert man mit den Tasten <J>, <E>, <H>. Halten Sie diese Kombination so lange gedrückt, bis am oberen Bildschirmrand die Meldung »Cheat Mode on« erscheint. Per Zahlentaste 1 bis 5 geht's in die verschiedenen Levelabschnitte, mit <6> kommt man in die nächste Spielstufe.

50 Invest

Hier unsere Tips für künftige Wirtschaftmagnaten:

– Kaufen Sie die Bergbaufirma Coal Grashers für 4,69 Millionen Dollar und verkaufen Sie Ihre 35 Prozent Aktienanteile: Ein Gewinn von 735 000 Dollar ist Ihnen sicher! Das funktioniert auch noch bei folgenden Unternehmen:

– Pirellys Style,
– M.P. Medicines,
– Starline Corp.,

Invest - Handelsunternehmen

2

Firmen-code	Preis	Monats-gewinn	Produktions-preis	Produktions-Kosten	monatl. Kosten
1-1	4,8 Mio.	340 000	5320	500	2,32 Mio.
1-2	7 Mio.	225 000	6650	500	3,1 Mio.
1-3	9,94 Mio.	220 000	7250	600	4,13 Mio.
1-4	16,6 Mio.	352 000	10 400	630	6,2 Mio.
1-5	24,57 Mio.	912 000	14 900	680	9,22 Mio.
1-6	34,3 Mio.	440 000	26 000	490	12,3 Mio.
2-1	4,9 Mio.	328 000	39	67 400	2,3006 Mio.
2-2	6,905 Mio.	50 000	48	79 000	3,842 Mio.
2-3	9,4 Mio.	270 000	52	80 000	3,89 Mio.
2-4	15,05 Mio.	310 000	69	91 500	6,0035 Mio
2-5	24,01 Mio.	640 000	80	115 600	8,608 Mio.
2-6	32,9 Mio.	430 000	130	99 000	12,44 Mio.
3-1	4,75 Mio.	370 000	250	10 600	2,28 Mio.
3-2	6,9 Mio.	270 000	300	11 000	3,03 Mio.
3-3	9,87 Mio.	345 000	390	13 000	4,725 Mio.
3-4	16,08 Mio.	325 000	470	14 500	6,49 Mio.
3-5	23,7 Mio.	596 000	520	18 300	8,92 Mio.
3-6	35 Mio.	500 000	600	19 500	11,2 Mio.
4-1	4,85 Mio.	300 000	18 000	150	2,4 Mio.
4-2	6,65 Mio.	360 000	19 500	230	4,125 Mio.
4-3	9,38 Mio.	315 000	20 000	260	4,885 Mio.
4-4	17 Mio.	350 000	21 500	300	6,1 Mio.
4-5	24,08 Mio.	750 000	25 500	400	9,45 Mio.
4-6	31,9 Mio.	350 000	30 000	420	12,95 Mio.
5-1	4,69 Mio.	490 000	19 200	200	3,35 Mio.
5-2	7,2 Mio.	215 000	12 500	300	3,535 Mio.
5-3	9,56 Mio.	375 000	12 900	400	4,785 Mio.
5-4	15,9 Mio.	400 000	18 000	400	6,8 Mio.
5-5	25 Mio.	650 000	19 900	500	9,3 Mio.
5-6	31,3 Mio.	390 000	18 000	700	12,99 Mio.
6-1	6 Mio.	500 000	90	50 000	4 Mio.
6-2	8,59 Mio.	400 000	140	45 000	5,9 Mio.
6-3	11,25 Mio.	595 000	980	8 500	7,735 Mio.
6-4	18,6 Mio.	450 000	800	15 000	11,55 Mio.
6-5	27,4 Mio.	500 000	900	19 000	16,6 Mio.
6-6	38,6 Mio.	1,5 Mio.	3750	8000	28,5 Mio.

Firmencodes:

Auto	1-1	Pirellys Style	Schiffsbau	4-1	No Hope Liner
	1-2	Titan Vehicles		4-2	Titanic 2 Inc.
	1-3	Dysan Motors		4-3	Allround Ships
	1-4	Takamotoc Cars		4-4	Hafellini Int.
	1-5	Golden Wheels		4-5	Glug Glug Inc
	1-6	Erodommoc Inc.		4-6	Golden Quality
Chemie	2-1	M.P. Medecines	Bergbau	5-1	Coal Crashers
	2-2	Titan Chemical		5-2	Fastline Corp.
	2-3	Pro Nature Inc.		5-3	Digger Inc.
	2-4	NAFA Chemicals		5-4	Clock Head Int.
	2-5	New Ways Corp.		5-5	Golden Wings !
	2-6	Regab Research		5-6	Krasman Depths
Elektronik	3-1	Starline Corp.	Raumfahrt	6-1	Saver World
	3-2	Titan Computer		6-2	Space Research
	3-3	Organised Time		6-3	Hitech Service
	3-4	R.A.T.E.L Int.		6-4	Exoros Crafts
	3-5	Level One Inc.		6-5	Resurgent Ways
	3-6	Hukijutsi Int.		6-6	O.C.P. Technics

– No Hope Liners,
– Saver World.

Allerdings ist der Gewinn bei diesen Firmen geringer. Eine übersichtliche Liste aller Handelsunternehmen zeigt Tabelle 2.

51 IO

Dauerfeuer bringt überhaupt nichts bei diesem Game. Im Gegenteil: Die Schüsse lassen sich nicht mehr korrekt dosieren. Satelliten bedeuten zusätzliche Leben, da es bei Treffern vorerst nur den Satelliten an den Kragen geht. Mit dem Gleiter kann man problemlos Hintergründe berühren – aber nicht das Auge in der Bildschirmmitte.

In Level 3 heißt's aufpassen: Die Düsenjäger erscheinen zufällig und sind in puncto Verhalten unberechenbar. Beim Endgegner (Riesenwumme) ist es am besten, wenn man nur einen einzigen Satelliten hat: Da helfen nur gezielte Schüsse! Also – notfalls den zweiten opfern (absichtlich vom Feind treffen lassen). In Level 4 steht er nämlich unversehrt wieder zur Verfügung.

Ist man bis an die Zähne bewaffnet und taucht die Smartbomb auf, sollte man stets warten, bis Gegner zu sehen sind: Dann bringt die Ballerei Zusatzpunkte – jede Menge davon bekommt man, wenn man einen Thunderworm mit der Smartbomb erwischt.

Lenken Sie bei den ersten drei Endgegnern immer ein wenig nach links, um die eigene Feuerkraft optimal zu konzentrieren. Wenn man die Spielfigur zusätzlich hin- und herbewegt, schlägt man der gegnerischen Zieleinrichtung ein Schnippchen.

Fast übermächtig ist der Endgegner in Level 4 – keine Chance ohne alle beiden Satelliten! Die Kugeln verlassen die rotierenden Bälle stets im Uhrzeigersinn, quasi eine Stunde verschoben. Halten Sie sich möglichst am oberen und unteren Rand auf, um die Sperre nicht zu durchbrechen.

K

52 Katakis

Zerstören Sie in Area 10 zunächst den ersten Knopf. Während er sich auflöst, muß man <F7> drücken. Wenn der Lautsprecher verstummt, betätigen Sie den Feuerknopf. Den zweiten Knopf können Sie ruhen lassen, der nächste Level wird dennoch geladen.

In Area 4 (mit dem Endmonster, das aus beiden Richtungen kommt), muß man abwarten, bis sich das Monster nach rechts wendet. Per »Slow Motion« (Feuerknopf und gleichzeitig <F7> drücken!) müssen Sie versuchen, das Monster so zu treffen, daß es weiß aufleuchtet und der Feuerstrahl Ihrer Waffe sichtbar wird. Geben Sie jetzt Dauerfeuer (bei gleichzeitgem, ständigem Druck auf <F7>): Das Monster zerstört sich selbst!

Noch zwei Tips: Lösen Sie zunächst einen Reset aus und geben Sie ein:

```
POKE 13999,173: POKE
14103,173: SYS 2261
```

Lassen Sie sich überraschen, was dann passiert!

Haben Sie ein Hardware-Modul? Dann lassen Sie sich per Hexdump den Inhalt von Adresse $0200 ausgeben. Tragen Sie in diese Speicherstelle jetzt die gewünschte Levelnummer (- 1) ein, z.B. $0B für Level 12. Durch einen direkten Sprung in die Laderoutine kann man das Spiel wieder starten:

```
G 0A44
```

Achten Sie darauf, daß die richtige Diskette im Laufwerk liegt.

Um die Endszene zu aktivieren, muß man $D3 in Adresse $0200 eintragen (statt der Levelnummer).

53 Kick Off I

Beim Abschlag des Gästetorwarts sollten Sie ca. 5 mm davor einen eigenen Spieler postieren. Dann kann man dem Torhüter den Ball wegnehmen und seelenruhig damit ins Tor marschieren, bevor ein Gegenspieler eingreifen kann.

L

54 Labyrinth

Hier der komplette Lösungsweg zu diesem Adventure:

W, N, N, N, N, W, nimm Satanswurz, O, O, S, nimm Schlüssel, O, N, Hütte betreten, nimm Schlüssel, Raum verlassen, S, S, S, S, W, W, W, N, Hütte betreten, nimm Schlüssel, Raum verlassen, S, O, O, O, O, N, Hütte betreten, Unterwelt betreten, W, S, W, S, O, O, O, O, Spinne verjagen, Raum betreten, See überqueren, Platte rechts, Platte links, Platte rechts, nimm Säckchen, Raum verlassen, Raum betreten, nimm Ring, Raum verlassen, W, Raum betreten, nimm Ring, Raum verlassen, W, W, Brücke überqueren, O, Raum betreten, W, Spinne töten, W, N, W, Energie einfangen, Energie nutzen, S, N, O, N, N, W, Spinne töten, O, S, S, O, S, S, O, O, Spinne töten, O, N, N, N, N, durch Tür gehen, S, O, O, O, N, W, W, W, Axt aufsammeln, O, N, O, Spinne töten, W, W, N, O, N, O, N, W, W, N, durch Tür gehen, nimm Knochen, S, S, O, O, O, N, durch Tür gehen, nimm Schlüssel, S, S, W, S, W, S, W, S, O, S, O, O, S, W, W, W, S, durch Tür gehen, S, S, S, S, S, W, W, W, Axt verlieren, Labyrinth verlassen, Unterwelt verlassen, Raum verlassen, S, W, N, N, N, N, O, N, Hütte betreten, nimm Ring, Raum verlassen, S, W, S, S, S, W, N, N, Hütte betreten, Zutaten in Kessel werfen – fertig! Das verzwickte Adventure ist gelöst! Wer sich's ganz leicht machen will und ein Freezer-

Modul besitzt, erhält mit diesem POKE unendlich viele Leben (x = 0 bis 255):
`POKE 8206, x`

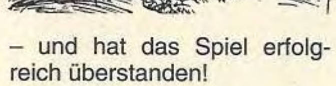
55 Last Ninja I

In **Level 1** kommt man am Drachen vorbei, wenn man ihn mit einer Rauchbombe betäubt. Stellen Sie Armakuni vor den Schatten des größten Steins am linken Wegrand und lassen Sie ihn eine Rauchbombe werfen (Feuerknopf drücken und Joystick nach rechts). Wenn unser Ninja trifft, schläft der Drache sofort ein. Klappt's nicht beim erstenmal, muß man die Spielfigur direkt am Wegrand ein wenig vor- oder zurückbewegen. Hat alles funktioniert, kann man seelenruhig in den **zweiten Level** spazieren. Hier einige Tips für diese Spielstufe:
- Den Kampfstab im Gebüsch erreicht man am besten von hinten.
- Ninja-Magie schützt eine begrenzte Zeitspanne vor Verbrennungen. Die Quelle versiegt nie.
- Mauern überwindet man am besten mit Löwenkrallen.

Ist alles erfolgreich überstanden, geht's in **Level 3**. Dazu läuft man nonstop zum zweiten Löwen und reizt ihn, bis er Feuer speit; dann sofort ein Stück zurück und wieder vorwärts. Hat der Abstand gepaßt, geht die Flamme geradlinig zurück – der Ninja kann ungehindert passieren. Aber aufgepaßt! Lassen Sie ihn nicht zu weit rechts laufen, sonst bleibt er an der Mauer hängen. In dieser Spielstufe erfährt man bei den Springbrunnen interessante Dinge.
In **Level 5** sollte man dicht an der Statue vorbeilaufen und dabei den Blickkontakt nicht abreißen lassen. Mit der Rose erreicht man eine Vase mit Ninja-Magie.
Level 6: Berühren Sie mit der Rose die vorletzte Vase links (Raum 8). Wenn der Hund angreift, sollte man die Spielfigur des Ninjas nicht seitlich bewegen. Verwenden Sie das Betäubungsgas und besprühen Sie den Köter in Kopfnähe. In Raum 12 drückt man den Knopf auf dem Fußboden. Die Teppichmitte in Raum 15 läßt sich gefahrlos betreten.

56 Last Ninja II

Um im Stadtpark das Eisentor aufzumachen, muß man zuerst den Schlüssel aus dem Raum gegenüber nehmen. Er liegt in der Ecke links oben. Anschließend stellt man den Ninja genau vors Torschloß und drückt so lange die Taste <F3>, bis der Schlüssel in der Anzeige erscheint. Nun noch den Joystick mit gedrücktem Feuerknopf nach unten pressen: Das Tor ist kein Hindernis mehr.
Im letzten Level nimmt man den Gegenstand aus dem Tresor hinter dem Wandvorhang. Den Zahlencode bekommt man vom Computer im Büro (Level »The Office«). Jetzt erscheint eine bewaffnete Mumie, die man mit einem einzigen Hieb zerbröselt – wenn man vorher die Kerzen angezündet und den Zombie in die Mitte des Sterns gelockt hat. Dann legt man den Gegenstand wieder in den Tresor zurück, schließt den Safe – und hat das Spiel erfolgreich überstanden!



Logo (Level-Codes) 3

Levelnummer	Paßwort
01	((EE
02	((2E
03	((ME
04	((AE
05	(?EE
06	(?2E
07	(?ME
08	(?AE
09	(MEE
10	(M2E
11	(MME
12	(MAE
13	((E2
14	((22
15	((M2
16	((A2
17	(?E2
18	(?22
19	(?M2
20	(?A2
21	(ME2
22	(M22
23	(MM2
24	(MA2
25	((EM
26	((2M
27	((MM
28	((AM
29	(?EM
30	((2M
31	(?MM
32	((AM
33	(MEM
34	(M2M
35	(MMM
36	(MAM
37	((EA
38	((2A
39	((MA
40	((AA
41	(?EA
42	(?2A
43	(?MA
44	(?AA
45	(MEA
46	(M2A
47	(MMA
48	(MAA

57 Last Ninja III

Mit einer ziemlich langen Folge von Joystickbewegungen beamt man sich in den nächsten Level. Am besten sucht man sich eine Stelle auf dem Screen, an der man nicht attackiert wird oder abstürzen kann:
links, unten, rechts, Feuer, unten, rechts, oben, Feuer, oben, rechts, unten, Feuer, rechts, unten, oben, rechts, Feuer.
Ninjas sind zähe Burschen: Sogar im Endbild nach einem gewaltsamen (Spiele-)Tod läßt sich noch eine Bewegungskombination realisieren:
oben, oben, unten, unten, links, links, rechts, rechts.

58 Leonardo

Codewörter für höhere Levels:
Level 10: Moonwalk
Level 20: Football
Level 30: Blitter
Probieren Sie außerdem noch folgende Codes: Help, Movers, Thrust, Zoff, Cheat, SF, Ragman, Joker, Elite, Starbyte, Conan.

59 Logo

Im 64'er-Sonderheft 79 wurden bereits 17 Paßwörter veröffentlicht, die Ihnen den Zugang zu höheren Levels ermöglichten. Unsere Tabelle 3 bringt die ersten 48 Level-Codes auf einen Blick.

60 Loopz

Das sind die Level-Codes zu diesem Game:
- 01: VOODOO CHILE,
- 06: WET BELLY,
- 11: BOOMANIA,
- 16: LAURA PALMER,
- 21: TORY BALLOT,
- 26: LOOOOOOOOOPZ,
- 31: SCREENTHIRTY,
- 36: STOLEN HAM,
- 41: 6502 IS FUN,
- 46: AS IS 6510.

61 Lords of Chaos

Möchten Sie die Charakterklasse des Zauberers selbst bestimmen? Das geht mit POKE 40540, ergänzt mit einer Zahl zwischen 1 und 3.

62 Lords of Doom

Diese Tips werden Ihnen helfen, das Gruselspiel erfolgreich zu beenden:
- Den Obervampir kann man leicht erledigen, wenn man ihn zunächst mit dem Kreuz erschreckt, dann mit Weihwasser (leere Flasche + Weihwasser) besprengt und ihm den Holzpflock durchs Herz jagt (Axt + Holzstapel). Das klappt aber nur mit Van Halen.
- Der zweitübelste Quälgeist ist der Zombie-Chef. Um ihm den Garaus zu machen,

braucht man die Hilfe der schönen Susan. Sie dient als Lockvogel für die Zombies (lechz!), die sie in Richtung Friedhofsbrunnen lotst. Mit Brechstange, Schaufel, Axt und heiliger Erde bewaffnet, wartet man zusammen mit Charlie vor dem Friedhof. Per Axt tranchiert man den Zombie-Chef in Koteletts und wirft geweihte Erde drauf. Dann eilt man Susan zu Hilfe und schlägt den letzten Zombie kurz und klein – Sieg!

Schließlich muß man noch die Mumie fertigmachen. Dazu legt man die Sprengladung im Kino ab (Kabel + Autobatterie + Nitroglyzerin). Jetzt zurück auf die Straße, den Telegraphen in die Hand nehmen und – bumm! Die Wächter sind schnell unschädlich gemacht, dann grillt man den Mumienhäuptling mit einem selbstgebastelten Flammenwerfer (Gartenschlauch + Gartenpumpe + Benzinkanister). Den Feuerspucker muß man aber vorher noch am Autotank auffüllen (Absaugschlauch in den Tank stecken!).

Auch der gräßliche Werwolf läßt sich ins Jenseits schicken: Werfen Sie den Silberschmuck und die Patronenform in den Ofen im Metallwarenladen, anschließend laden Sie die Pistole mit den gegossenen Edelmetallgeschossen. Erschrecken Sie den Wolfsmenschen mit dem Wolfskraut und erschießen Sie ihn dann. Alle Gegner wurden zur Hölle geschickt – das Spiel ist aus.

M

63 Mafia Game

Lang ist's her, aber noch immer ist das Kriminal-Rollenspiel sehr beliebt. Tabelle 4 bringt alle Gangster, die im Spiel auftauchen.

64 Maniac Mansion

Diese Tips zum Lucas-Film-Games-Adventure lösen kniffIige Situationen:

Über Ednas Zimmer gibt's noch einen Raum. Mit Hilfe des Werkzeugs aus der Garage repariert Bernhard das Telefon in der Halle. Mit dem Wasserhahn im Keller kann man im Bad die Dusche aufdrehen und die Mumie wegspülen. Dann erscheint eine Nummer, die man per Telefon wählen muß. Jetzt geht Edna schnurstracks ans Telefon.

Brechen Sie das Gespräch mit <F7> ab. Während Edna mit dem Telefon beschäftigt ist, betritt man das Zimmer, schleicht sich an ihr vorbei und steigt auf die Leiter neben dem Nachttisch.

Im Raum schiebt man das Bild weg. Blickt man jetzt durchs Teleskop, erkennt man die gewünschte Nummer.

Aus Dr. Freds privatem Knast kann man nur ausbüchsen, wenn man zwei Spielfiguren abwechselnd aktiviert. Der Ausbruchswillige muß vor der Tür mit dem Schloß postiert sein, der Fluchthelfer am Fenster, unter dem das Skelett liegt. Jetzt untersucht man per Anweisung »Was ist« die Ziegelsteine unter dem Fenster. Bald stellt man fest, daß einer lose ist. Dann benützt der Helfer die Funktion »Drücke (losen Ziegelstein)«. Wechseln Sie schnell per Funktionstaste zum Eingekerkerten an der Tür und aktivieren Sie »Gehe zu (Gang)« – dann ist der Häftling frei. Achtung: Die beiden Freunde haben nur knapp drei Sekunden Zeit!

65 Mars Projekt

Hier die drei Paßwörter für die einzelnen Regionen:

– Süd: DUCK SUOP,
– West: MONA LISA,
– Ost: UNITED KINGDOM.

66 Mars Saga

Die Überlebenschancen hängen von den ausgewogenen Skills der Partymitglieder ab. Es hat sich herausgestellt, daß vier Personen ausreichen, um das Spiel erfolgreich zu beenden. Am besten nehmen Sie neben Tom Jetland einen »Marine« mit, denn der beherrscht den »Auto«-Skill. Ein Mediziner mit geschickten Händen und Erfahrung sollte ebenfalls dabeisein. Außerdem ist es vorteilhaft, wenn der Doktor programmieren kann. Die vierte Figur ist nicht so wichtig, sie kann z.B. mit einem Polizisten besetzt werden.

Je ein Party-Mitglied sollte man auf den »Rifle« bzw. »Auto«-Skill schulen und diese Fähigkeiten während des Spiels ausbauen. Der Doc sollte seinen »Medic«-, vor allem aber seinen »Program«-Skill erweitern. »Throwing« ist äußerst nützlich, denn es läßt Waffen mit flächendeckender Wirkung zu (z.B. Molotow-Cocktails). Hohe »Program«-Skills öffnen Tür und Tor. Während des Hackens am Terminal erhält man den Minen-Zugangs-Code und die Erlaubnis, den »War Games Room« zu betreten. Zusätzlich löscht man so sein Strafregister in den Polizeiakten oder besorgt sich einen Paß, mit dem man das »Speeder Transport«-System gratis benutzen darf. Das letzte Programm verschafft schließlich den wichtigen »Golum«-Skill.

Phelos Fletcher, den man suchen muß, hält sich im Mineneingang von Progeny versteckt.

Im Munitionsshop treffen Sie Cybil Graves, die einen Auftrag für Sie hat. Dazu muß man die Nomaden aufsuchen. Von ihnen erhalten Sie einen Peilsender (Finder), mit dem man ein Päckchen für Cybil suchen muß. Sie finden es in südöstlicher Richtung, nahe bei Primus. An der richtigen Stelle angelangt, hört der Peilsender auf, zu blinken und zeigt konstantes Licht. Um an das Paket zu kommen, muß ein Party-Mitglied im Besitz eines »Mining Lasers« sein. Den entdeckt man in der Mine von Primus: Dort liegen genügend herum. Dann liefert man das Päckchen bei Cybil ab und kassiert dafür eine Belohnung.

An der Stelle, an der vorher das Päckchen lag, ist nun ein »Volcanic Vent« aufgetaucht. Es führt in ein Höhlensystem. Durchstöbern Sie diesen Ort ausgiebig, denn die Marsbewohner haben dort allerlei nützliche Dinge vergessen (z.B. das »Reaver Rifle«, das beste Gewehr des Spiels).

Falls Cybil polizeilich gesucht wird, findet man sie im Armour Shop von Parallax.

Die Repair Shops in Progeny liefern wichtige Informationen, wenn man »Clerk Credits« anbietet. Besucht man anschließend das Kampfcenter in Parallax, kann man »Golum« trainieren. In der Spielhalle von Parallax bekommt man die »Golum Armour«.

Es lohnt sich auf alle Fälle, die Universität von Parallax zu besuchen. Dort kann man sich den Peilsender so justieren lassen, daß er auf einen weiteren »Volcanic Vent« weist. Er führt über drei Etagen nach Proscenium.

67 Mean Streets

Die Kombination für den Safe in C. Linskys Haus lautet: 37-3-16. Hier sind einige entschlüsselte Passcard-Co-

Mafia Game (Spielfiguren) 4

Name	Waffe	Eigenschafts-punkte	Ein-trittsgeld
Killer Jack	Messer	K 50, I 10, B 70	3000
Wurfstern-Freddy	Wurfsterne	K 40, I 10, B 60	3700
Joe, »das Horn«	Revolver	K 20, I 90, B 30	2000
Joseph	Knüppel	K 80, I 05, B 80	3500
Eddie, der Spieler	Hände	K 30, I 60, B 40	2500
Der Blinde	Hände	K 05, I 90, B 90	2500
Bloody Mary	Knüppel	K 60, I 30, B 75	3100
Langfinger-Fritz	Hände	K 10, I 60, B 05	2600
Django	Messer	K 50, I 05, B 05	3400
Der Mexikaner	Knüppel	K 80, I 50, B 90	3700
Jack, der Trickser	Hände	K 05, I 90, B 75	3300
Johnny	Messer	K 50, I 30, B 30	3100
Killer-Frank	Messer	K 40, I 10, B 30	2800
Josefine	Schlagkette	K 40, I 10, B 30	3200
Der Stecher	Messer	K 30, I 05, B 70	3500
Billy	Hände	K 20, I 10, B 30	2200
Steven Flinkfinger	Hände	K 30, I 50, B 60	3000
Pokerface	Hände	K 40, I 60, B 90	3300
Holzbein-Sam	Schlagkette	K 60, I 05, B 70	3400
Gary	Hände	K 30, I 10, B 60	3500
Zocker-Alf	Hände	K 05, I 80, B 65	3300
Pistolen-Henry	Revolver	K 40, I 05, B 60	4100
Jeff Smart	Knüppel	K 40, I 10, B 80	3300
Fred Clever	Hände	K 10, I 85, B 50	3300
Jim	Hände	K 70, I 05, B 05	2900
Macky Messer	Messer	K 35, I 40, B 60	3500
Dorothy	Messer	K 30, I 60, B 30	3100
Prediger Samuel	Hände	K 55, I 60, B 10	3300
Mister X	Revolver	K 30, I 45, B 60	4000
Ma Baker	Maschinenpistole	K 20, I 80, B 95	5500

Die Abkürzungen bedeuten: K = Kraft, I = Intelligenz, B = Brutalität. Als »Eintrittsgeld« wird die Summe bezeichnet, die der Gangster fordert, um sich in der Bande zu integrieren.

Mean Streets (Navigation Codes) 5

Nummer	Situation
0021	Prof. Jones
0132	Robert Knott
0439	Cal Davis
1231	Harry Rice
1700	Gold & Diamond Mine
1710	Deede Property
1715	Blaze Wiener
1998	Ronny Morgan
2111	Della Lang
2713	Mallory
3199	Stanford Gutmann Denile
3614	Mr. Monroe
3891	J. Saint Gideon
4122	Melba Wiedbush
4421	Sylvia Linsky
4525	Ron Meat
4550	MTC Corp.
4577	Brenda Perry
4590	Tom Griffin
4599	Sandra Larsen
4605	Mrs. Lovetoy & Mr. Schimming
4610	Arnold Dweeb
4621	Wand Peck
4623	Jerome Milbourne
4650	Frank Schimming
4660	Carl Linsky (Haus)
4663	Carl Linsky
4670	John Richards
4674	Peter Dull
4675	Carl Linsky (Computer-Passcard)
4680	Steve Clemens
4753	Greg Call
4920	Dolores Lightbody
4921	Big Jim Slade
4931	Jorge Valdez
4935	Larry Hammond
5037	Law and Order
5162	Big Surf Hotel
5170	Sonny Fletcher
5194	Bus Station
6211	David Pope
6470	Ron Morgan's Strandhaus
7012	Professor Claus
7312	Ed Bradley
8231	Maurice Gribble
8911	Greg Call (Lab.)
9932	Clark's Lab.

des für die Lösung:
- ISBPHO = BISHOP,
- UEQNE = QUEEN,
- NIKG = KING,
- OORK = KORO,
- NAPW = PAWN.

Tabelle 5 zeigt die Navigations-Codes.

68 Microprose Soccer

Gegen jede gegnerische Mannschaft muß man mit einer anderen Taktik antreten. Hier die alphabetische Liste:
Algerien: Vom Strafraum aus angeschnitten ins Tor bolzen
Argentinien: Aus allen günstigen Positionen schießen, was der Schlappen hergibt
Brasilien: Über die Flügel spielen und Flanken schlagen
Chile: gradlinig über die Flügel angreifen
Dänemark: weiträumiges Spiel über beide Flügel
Deutschland: auseinandergezogenes Flankenspiel
England: Dribbeln, dann flanken!
Frankreich: weites Spiel über die Flügel
Holland: Flanken weit hereingeben
Irland: Kleine Dribblings, Bälle oft abgeben
Italien: Über die Flügel flanken
Kamerun: Vom Strafraum aus angedreht ins Tor schießen
Kanada: Flanken und Dribbeln
Mexiko: Bananenflanken in den Strafraum
Neuseeland: Den Ball vom Strafraum aus angeschnitten ins Tor befördern
Nordirland: Flanken und Dribbeln
Oman: Viel dribbeln und gerade durchtanken!
Österreich: Mit kurzen Dribblings den Gegner schwindlig spielen
Polen: Weite Flanken schlagen
Rußland: viele lange Dribblings über die Flanken
Spanien: Kurzes Dribbling
Ungarn: Über die Flügel Flanken hereinbringen
USA: Dribbeln und Flanken
Wales: knallhart geradeaus durch

69 Midnight Resistance

Das ist die Liste aller Waffen, die Sie mit Schlüsseln im Arsenal kaufen können:
- THREEWAY (schießt gleichzeitig in drei Richtungen),
- FULLAUTO (Handfeuerwaffe),
- NITRO (Tornisterwaffe, feuert ebenfalls gleichzeitig in drei Richtungen),
- EXTRA (zusätzliches Leben),
- MISSELS (Tornister-Waffe mit drei Raketen),
- SHOTGUN (Handfeuerwaffe mit großer Durchschlagskraft),
- SCHOWER (Tornister-Waffe mit drei Bomben),
- BULLETS (erhöht den Munitionsbestand bis maximal »999«),
- FIRE (Flammenwerfer).

Das Action-Game lösen Insider leichter:
- Bewegen Sie sich kriechend vorwärts , können Sie den MG-Salven ausweichen.
- Hat man ein Leben verloren, erscheint eine neue Spielfigur und blinkt kurze Zeit (ca. drei Sekunden). Während dieser Zeitspanne ist sie unverwundbar.
- Die beste Waffe gegen Panzer ist der FIRE-Flammenwerfer, den man aber nur per Dauerfeuer effektiv nutzt (auf genügend Munition achten!). So macht man Panzer unschädlich: vors Gefährt stellen und feuern, was das Zeug hält. Wenn der Tank zurückschießt, flach auf den Boden werfen – die Geschosse verfehlen ihr Ziel. Anschließend geben Sie wieder Dauerfeuer, bis der Panzer vernichtet ist.
- Will man Wege sprengen, sollte man eine Tornister-Waffe benutzen. Damit spart man Munition.
- Das Maschinengewehr im ersten Level läßt sich auch bekämpfen, wenn man auf der Leiter steht. Vorteil: Man kann unmöglich selbst getroffen werden!
- Schalten Sie im zweiten Level immer zuerst die Granatwerfer aus. Wenn man die engen Gänge kriechend durchquert, kann man im letzten Gang (kurz vor der letzten Öffnung) gefahrlos die eigene Punktezahl erhöhen: Sie müssen nur stets auf die ständig erscheinenden Gegner feuern, die Ihnen aber nichts anhaben können. Anschließend erreichen Sie Plattformen, auf denen MGs postiert sind. Springen Sie auf die mittlere in der ersten Reihe. Mit einem Schuß aus der Tornister-Waffe (NITRO) erledigt man drei MGs gleichzeitig. Beeilen Sie sich, sonst heizt Ihnen das Maschinengewehr auf der Plattform unter Ihnen ein!
- Wird man im zweiten Level von Zahnrädern verfolgt, muß man vor sich auf den Boden feuern. So fällt man eine Etage tiefer und entkommt den tödlichen Rädern.
- Am Ende des zweiten Levels kommt ein Panzer, der mit Raketen um sich schießt. Springen Sie alle Ebenen hinunter (bis zur letzten) und legen Sie sich flach auf den Boden. Der Panzer bewegt sich eine Ebene über Ihrer Spielfigur und kann mit jeder Tornister-Waffe erledigt werden. Jetzt klettert man eine Leiter hinunter: Dort wartet schon ein MG. Mit der Threeway-Waffe kann man es, auf der Leiter stehend, unschädlich machen.
- Im dritten Level hat man es hinter einer Anhöhe mit der Laser-Maschine zu tun. Werfen Sie sich auf den Boden! Die Maschine ist nur durchs kleine Kästchen in Bodennähe verwundbar. Verwenden Sie dazu eine der Tornister-Waffen.
- Nachdem allen Helden der Garaus gemacht wurde, muß man vor dem erneuten Laden nur die Diskette aus dem Laufwerk nehmen. Schon geht's mit vier neuen Leben im selben Level weiter!

Man sollte darauf verzichten, seinen Namen per Joystick im High score zu verewigen und lieber das Wort »SIAMESE« über die Tastatur eingeben: Ab sofort hat man unendlich viele Leben!

70 Might and Magic II

Mit diesem Trick lösen Sie Ihre Geldprobleme:

Machen Sie zwei Sicherheitskopien von der Diskseite B. Sie wählen jetzt zwei Charaktere und statten sie mit einer ausreichenden Barschaft aus. Speichern Sie die Aktion auf die erste Sicherheitskopie.

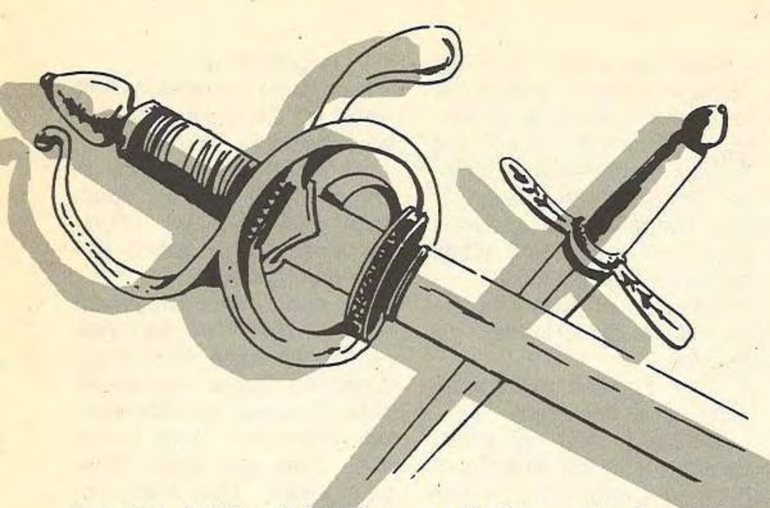
Verlassen Sie mit beiden Charakteren die Kneipe (»Inn«) und veranlassen Sie, daß Charakter A sein gesamtes Geld an B weitergibt. Diesen Vorgang speichert man jetzt auf Sicherheitskopie Nr. 2! Schließen Sie A aus der Party aus, so daß B alleine die Kneipe verläßt (diese Spielaktion wieder auf Disk 1 speichern!).

Nun nimmt man A in Gnaden wieder auf und reiht ihn in die Party ein; er überläßt Charakter B erneut seine gesamte Barschaft –was wieder auf Disk 2 gespeichert, A wird wieder aus der Party geworfen, B verläßt solo das Wirtshaus ... usw.

Wenn man das oft genug macht, hat man schnell einige Millionen zusammen. Übrigens: Es funktioniert auch mit Items und Gems!

Wer's ohne technische Tricks mit Floppystation und Diskette probieren will, kommt auch so zu einem Haufen Geld:

Sie gehen zur »Dragon Cave« (D1 12/14) und besiegen so viele Drachen wie möglich. Meist hat man mit den Urzeit-



Night Shift (Level-Paßwörter) 7

Level	Code	Level	Code	Level	Code
01	PZAZ	11	KPBP	21	PKZB
02	KBBZ	12	PKBA	22	PKKZ
03	AZAA	13	AKPB	23	PAAZ
04	AAZK	14	PPAA	24	BAAZ
05	KPPA	15	BBAB	25	PKKB
06	KAZB	16	BPKB	26	BKZB
07	ABAK	17	PZZP	27	PBBA
08	AZKK	18	ZAKP	28	KPKA
09	ZBPP	19	KAAK	29	KKBP
10	BAKP	20	ZKAA		

Die Abkürzungen: A = Ananas; B = Banane; K = Kirsche; P = Pflaume; Z = Zitrone

monstern leichtes Spiel. Das wichtigste: Die Biester besitzen jede Menge Gold! Außerdem findet man in der Höhle einen Haufen erstklassiger Waffen und zwei Stellen, an denen man die Hitpoints erhöhen kann.

Viel Geld gibt's auch in Mist Haven (B2); dort kann man sich ebenfalls bis an die Zähne bewaffnen – falls man vorher die Cuisnarts besiegt.

Erfahrungspunkte sammeln Sie im Falcon Forest (B2), wo Sie's mit den in Dreiergruppen auftretenden Griffins zu tun bekommen. Den Charakter, der die Erfahrungspunkte erhalten soll, muß man mit dem Spruch »Frenzy« (C 5-3) verzaubern. Wieder geheilt, läßt sich sein Punktekonto nun in den »Training Grounds« um ca. 100 Level erhöhen. Eine Levelzahl über 100 erreicht man auch, wenn der Charakter alle Werte (Might, Intellect usw.) im Zirkus auf »100« schraubt. Leider funktioniert dieser Trick nur einmal pro Charakter.

Wer Gems braucht, entdeckt einige in der Höhle des Gemmaker (nördlich von Vulcania) oder in der Höhle B1 4/12. Setzen Sie hier den Sorcerer-Spruch 5/5 (Teleport) ein, sonst müssen Sie hier gegen jede Menge Monster kämpfen!

Wer die Zeitmaschine benutzen will, muß zuerst den Sohn des Königs von Schloß Pinehurst finden: Er wird – zusammen mit einem Ninja – von den Amazonen bei B4 10/1 gefangengehalten. Wer sich mit dem Zeitreisegefährt zum Punkt zwischen Square Lake und Queen's Orchard beamt, findet eine Liste, in der die Fundorte der Spells verzeichnet sind!

Der Pegasus heißt »Meenu« und ist bei B1 9/9 plaziert.

Wer noch keinen Level-9-Kleriker hat, muß sich die Speed Boots aus der Höhle in der Ice-Tundra holen.

Um möglichst rasch Ruhm und Ehre zu erringen (also schnell im Rang zu steigen), sollten die Charaktere gegen die Bewohner der Goblin Villages kämpfen, die südlich, in den Bergen von Ambush Valley liegen. Meist lassen sich die ersten zehn Encounter angreifen: Man muß sie einschläfern und immer dem letzten greifbaren den Garaus machen. Aber aufpassen, daß der Anführer (Orc) nicht aufwacht, verletzt oder getötet wird! Solange der Orc nicht am Kampf teilnimmt, sind die Goblins ein müder Haufen. Sind sie auf etwa 100 Mann dezimiert, kriegen sie aber automatisch 100 Krieger Nachschub!

71 Miner II

Nehmen Sie im ersten Level die Blumenvase und drücken Sie hintereinander die Tasten <1> und <F7>. Damit kommt man übergangslos in den vierten Level!

72 Mr. Heli

Codefolgen für höhere Levels:

Level 2: CAAFDHCAAU-JJJJDCKCY

Level 3: DAANHEADAAU-JJJJDCKCZ

N

73 Nemesis

Wenn Sie während des Flugs die Tasten <J>, <K> und <L> gleichzeitig betätigen, kommen Sie in den Cheat-Modus.

74 Neuromancer

Starthilfe für Hacker:

Loggen Sie bei PAX ein und übertragen Sie eine kleine Geldsumme auf den Credit-Chip. Dann sollte man die Zeche für die Spaghetti bezahlen und zu Shins Pawnshop gehen, um das Terminal abzuholen - Shin will es unbedingt loswerden!

Dann muß die Hotelrechnung beglichen werden. Ein echter Hacker macht das, ohne einen einzigen Credit rauszurücken. In der Kneipe »Gentleman Looser« entdeckt er einen günstigen Terminalanschluß. Das Mädchen an der Bar hält wichtige Infos und nützliche Gegenstände für Sie bereit. Jetzt ist es nur noch ein Klacks, die restliche Stadt und die Datennetze zu erkunden. Kein Problem für DFÜ-Freaks !

75 Neuronics

Die Level-Codes zu diesem Tüftelspiel finden Sie in Tabelle 6.

76 New Zealand Story

Unendlich viele Leben erhält man mit POKE 3215,173.

77 Night Shift

Die Level-Codes zu diesem beliebten Game zeigt Ihnen Tabelle 7.

O

78 Oil Imperium

Auch wenn die Ölquellen in der GOLF REGION äußerst ergiebig sind: Vermeiden Sie, dort nach schwarzem Gold zu bohren. Die Quellen fangen wahnsinnig schnell zu brennen an!

Im Meer zu bohren ist unwirtschaftlich: Bohrinseln sind sehr teuer, die Quellen geben aber nicht viel her.

Ertragreiche Bohrlöcher gibt's in EUROPA:
- 1. Reihe, 1. Quadrat von links: 172 980 Barrel,
- 3. Reihe, 1. Quadrat von links: 179 000 Barrel,
- 1. Reihe, 2. Quadrat von links: 166 620 Barrel.

Es sollte Sie nicht gleich vom Hocker hauen, wenn Sie den Preis für die Bohrkonzession erfahren: 2 Millionen Dollar! Es hilft nichts – ohne Konzession dürfen Sie nicht einmal mit dem Korkenzieher auf Ölsuche gehen!

Pro Region sollte man einen großen Tank kaufen, dann sind alle Quellen mit diesem Behälter verbunden.

Wer Pipelines baut:
- muß schneller als der Computer sein,
- darf keinen Fehler machen,
- und sollte versuchen, in kürzester Zeit die gegenüberliegende Bildschirmecke zu erreichen!

Neuronics (Level-Code) 6

Levelnr.	Paßwort	Levelnr.	Paßwort	Levelnr.	Paßwort
2	CIBCLM	18	IVCNKN	34	CVQHAZ
3	HVLATI	19	EAZXGR	35	CTLKAL
4	TMBFHS	20	YFSNRB	36	RILWTK
5	XTOAEL	21	UYUURP	37	PVQMRS
6	ZYORZY	22	UPVMER	38	JAQKRQ
7	TXGFWT	23	ACYNPG	39	YAEMUC
8	YRYQTX	24	DUAGDK	40	DCGUSW
9	CCJEYT	25	TSTIHH	41	QQMUMC
10	FFNZBE	26	QUTFFN	42	NVZRPQ
11	WOQXOS	27	EISYWQ	43	JLRNCV
12	AZMFED	28	BJDDYQ	44	OBLNKW
13	AQXXZZ	29	USENIE	45	HEMMAA
14	UQJNQF	30	AOIYSW	46	AUAGQT
15	VAJDKH	31	BVOIMJ	47	KFHMAE
16	MSILEK	32	HPIWGV	48	UYGMYG
17	ZAGFNG	33	SGKSOP	49	QUICHN
				50	SCBLEB

79 Overlander

Damit man nicht schon im ersten Level wegen Benzinmangels aufgeben muß, sollte man diese Tips befolgen:

– Zu Beginn volltanken, aber keine Extrawaffen kaufen,
– so konstant wie möglich Tempo 150 einhalten – außer in den Ecken mit den Straßenblockaden: Da kann man nur maximal 100 Sachen fahren!
– Wenn am Straßenrand Heckenschützen auftauchen: in der Fahrbahnmitte und bei Tempo 150 bleiben. Dann kassiert man zumindest im ersten Level keine Treffer.

80 Out Run

Selbstverständlich besitzt auch »Outrun« einen Cheat-Modus: Haben Sie einen Unfall gebaut, müssen Sie den Joystick ruckartig hin und her bewegen. Der Rennschlitten fetzt wieder los. Bei Höchstgeschwindigkeit sind Sprite-Kollisionen ab sofort wirkungslos!

P

81 Pacland

Drückt man während des Spiels die Tasten <S>, <T> und <G>, kann man dreimal so schnell laufen und besser über Hindernisse und Autos springen.

82 Pac Mania

Reset durchführen: POKE 28520,165 ergibt unendlich viele Leben, POKE 22459,137 schaltet die Spritekollisionen ab. Mit SYS 14336 kann man neu starten.

83 Parallax

Das sind die Durchgangscodes zu diesem Spiel:

– Stack,
– Salon,
– Jevel,
– Parch,
– Globe.

84 Paranoima

Was ist zu tun, wenn man den bei diesem Suchtspiel sauer verdienten High score zwar mit <F1> speichern, aber nicht mehr laden kann? Dazu muß man das Game zunächst wie üblich laden und starten; wenn's Titelbild erscheint, aber brutal mit <RUN STOP/RESTORE> abbrechen. Die vorher gespeicherte (neue) High-score-Liste holt man jetzt mit

```
LOAD "PARA HI*",8,1
```

wieder in den Computer. Per SYS 49152 geht's wie gewohnt weiter.

85 Pirates

Bei Spielbeginn werden Sie nach einem bestimmten Datum gefragt. Das läßt sich leicht finden:

1. Seite 1 der »Pirates«-Diskette einlegen!
2. Datei »Dates« laden und starten.
3. Daten lesen oder ausdrucken.

Wenn man das richtige Datum eingibt, erhält man mehr Männer (zwischen 20 und 175), Kanonen und Gold – manchmal springt sogar ein Titel dabei raus!

Ist Ihre Schiffsbesatzung zu klein, müssen Sie den nächsten Hafen anlaufen und <RUN/STOP> drücken. Nach dem Neustart mit RUN sollte man die nächste Kneipe besuchen und dort neue Matrosen anheuern.

Wer ständig Probleme mit der meuternden Mannschaft hat, kann diese mundtot machen:

Laden Sie das Hauptprogramm (MAIN) auf der zweiten Diskettenseite. Holen Sie mit dem LIST-Befehl Zeile 7180 auf den Bildschirm:

```
7180
Z=2*SQR(FNDP(PTY+7)/F
NDP(PTY+3))
```

Die Basic-Zeile muß geändert werden:

```
7180 POKEPTY+17,8:RE-
TURN::::::::::::::::::
```

Achtung: Die 18 Doppelpunkte muß man unbedingt eintippen, da sich sonst die Länge des Programms ändert und dann nichts mehr läuft!

Löschen Sie jetzt das Hauptprogramm von der Sicherheitskopie der Spiele-Diskette und speichern Sie die geänderte Version (selbstverständlich wieder mit dem Dateinamen »Main«!).

Was immer Sie als Captain anstellen, ab sofort sind Ihre Seeleute stets gut gelaunt!

Wenn Sie folgende Tips beherzigen, können Sie der berühmteste Freibeuter aller Zeiten werden:

– Wählen Sie als Nationalität »Engländer« (1660),
– als Mannschaft »Swashbuckler«.
– Am besten startet man in St. Kitts oder Nevis,
– die Fregatte ist das ideale Schiff.
– Damit Sie schnell den Titel »Esign« erhalten, sollten Sie bei den Kleinen Antillen rumschippern und nur Schiffe mit Adligen überfallen (z.B. Colonel Orgonez). Die Gefangenen übergibt man in Nevis dem Gouverneur und erhält dafür den Titel »Colonel«.
– Zwischen St. Kitts und Nevis blüht der Handel mit Zucker!
– Zum Fechten sollte man den Cutlass benutzen!
– Unterliegt man bei einem Gefecht, läuft auf eine Sandbank oder wird man von Indianern angegriffen, hilft die radikale Methode: Schalten Sie die Floppystation aus! Die Fehlermeldung »Syntax Error in 86[illegible]« taucht auf. Jetzt dürfen Sie das Laufwerk wieder aktivieren. Nach der Eingabe von RUN ist man wieder in der Stadt, in der man sich zuletzt (vor der ausweglosen Situation) aufgehalten hat.
– Teilen Sie die Goldstücke nur dann auf, wenn Sie mindestens 100 000 davon besitzen.



86 Pool of Radiance

Tolle Hilfen zu diesem Rollenspiel:

– Wer den Kampf mit den »Hill Giants« in der Festung des Tyranthraxus umgehen will, sollte einen bösen Charakter aus der Party dazu bringen, zur Bande »überheblich« zu reden. Auf die Fragen der Hill Giants antwortet man mit »Tyranthraxus«.
– Nett (nice) dagegen spricht man zu Zentauren, Quicklings, Soldaten und Händlern.
– Nachdem die Kobolde in deren Höhle besiegt sind, kann man ebenfalls »nice« mit ihnen reden. Damit hilft man den Nomaden.
– Die Koboldhöhle findet man im westlichen Teil der Wildnis. Zuerst sollte man versuchen, die Quelle des westlichen Flusses zu erreichen. Von dort geht's einen Schritt nach oben und einen Richtung Osten: Man steht vor dem Höhleneingang. Schlüpfen Sie durch den kleinen Eingang und folgen Sie dem Kobold mit der weißen Fahne. Er führt Sie zu einer »Wyvern«. Dann macht man sich auf die Suche nach dem bewachten König und der Efreeti-Flasche.
– Die Falltür (trapdoor) im Turm des Tyranthraxus zu öffnen, ist sinnlos und obendrein gefährlich: Derjenige, der sie aufmacht, wird in ein steinernes Denkmal verwandelt. Im Raum hinter der Tür befindet sich lediglich eine Medusa.
– Mit »Dispel Magic« öffnen Sie das Tor zum Garten des Tyranthraxus. Vor dem Betreten sollten sich die Priester eine »Snake Charm« merken – das gilt übrigens auch, bevor's in die Wildnis geht.
– Den Turm des Tyranthraxus kann man recht einfach betre-

P.P. Hammer (Paßwörter) 8

Levelnr.	Code	Levelnr.	Code	Levelnr.	Code
01	SARDINEN	14	ALLE	27	TWO
02	GARDINEN	15	MEINE	28	DA
03	COUSINEN	16	ENTCHEN	29	ANSWER
04	SCHIENEN	17	SCHWIMMN	30	MIT
05	BIENEN	18	AUFM	31	FUENF
06	MIENEN	19	SEE	32	MARK
07	SCHMIDT	20	GOODBYE	33	SIND
08	MUELLER	21	AND	34	SIE
09	MEIER	22	THANKS	35	DABEI
10	HINZ	23	FOR	36	AEGYPTEN
11	KUNZ	24	THE	37	SAMSON
12	SCHULZ	25	FISH	38	BESCHEID
13	SCHNEIDA	26	FOURTY		

ten: Man muß nur die Halle gründlich untersuchen, in der man Tyranthraxus getroffen hat.
– Böse NCPs (z.B. ein Hero) sind unzuverlässig: Beim Endkampf wechseln sie mit fliegenden Fahnen ins Lager von Tyranthraxus. Sehen Sie zu, daß Sie die Verräter vorher loswerden!
– Ungestört ausruhen kann man sich in den Türmen des Stojanow-Tores.
– Dagegen geht's im äußeren Festungsring und in Tyranthraxus' Garten weniger geruhsam zu: Da hält man Sie ständig auf Trab. Entspannung findet man nur in den Gebäuden des Gartens.
– Seien Sie gnädig (es zahlt sich aus): Den harmlosen Mann im Garten und die alte Frau in den Slums sollte man verschonen!
– Stoßen Sie unterwegs auf einen Teich, dann tauchen Sie hinab – man findet dort jede Menge nützlicher Dinge.
– Gegen Tyranthraxus kann kein Magier etwas ausrichten.
– Die Wachen des Tyranthraxus sind äußerst anfällig gegen »Charm Person« und »Hold Person«. Der Spruch »Sleep« hilft da wenig.
– Bei Wesen, die zaubern können (z.B. Drider oder Magier), lohnt sich immer der Zauberspruch »Silence«.
– Falls man nach der Rekrutierung der Party noch keine guten Waffen besitzt, holt man sich in der Trainingshalle zwei Heroes. Man geht mit ihnen in die Slums und kämpft gegen die dort hausenden Monster. Die verletzten Heroes sollte man ihrem Schicksal überlassen (also auf »Heilen« verzichten). Nach ihrem Tod kann man ihre Schwerter nehmen. Dann wirft man die toten Heroes aus der Party und holt sich neue. Allerdings: Lehnen Sie jedes Angebot ab, das Ihnen in der Trainingshalle von anderer Seite gemacht wird.
– Der Bane-Tempel liegt im äußeren Ring der Festung. Die Priester dort sollte man ohne Vorwarnung erschlagen, bevor man von ihnen gesegnet wird.

87 P. P. Hammer

Wer in höhere Levels einsteigen will, braucht die Paßwörter in Tabelle 8. Ab dem Code für Level 38 findet man im Speicher-Hexdump (ab $CE0B) noch drei Wörter (PASSWORD, DUMMY, PFUSCHER), deren Eingabe aber nichts bewirkt – außer, daß man zum Titelbild zurückkehrt.

R

88 Rainbow Islands

Die verschiedenfarbigen Diamanten sollte man in der richtigen Reihenfolge aufsammeln (von links nach rechts). Dann erreicht man eine Schatzkammer und nimmt ein Extra mit, das einem immer erhalten bleibt – auch wenn man ein Leben verliert.

89 Realm of the Trolls

Reset auslösen. POKE 23889,173 bringt unendlich viele Leben, POKE 23948,173 ergibt unendlich viel »Mental«, POKE 24113,173 hält den Timer an. Mit der Eingabe von SYS 34389 kann man neu starten.

90 Revenge of Mutant Kamels

Geben Sie nach dem Programmstart das magische Wort »GOATS« ein: Jetzt ist der Cheat-Modus aktiv! Es ist sogar möglich, nach Druck auf eine bestimmte Taste zwischen den Bildern hin und her zu springen. Welche das ist, sollen Sie aber selbst herausfinden: Sie ist unmöglich zu übersehen!

91 Rick Dangerous II

Mit diesem Trick bekommt man unendlich viele Leben: Tragen Sie »JE VEUX VIVRE« in die High-score-Liste ein!

92 Rings of Medusa

Die ideale Besetzung der eigenen Streitmacht:
– Scouts: Elfen,
– Infantry: Trolls und Goblins,
– Artillery: Dwarfs und Halffingers,
– Kavalery: Elfen und Human,
– Dragonrider: Drachen,
– Wizzard: Dwarf.

Kaufen Sie gleich zu Beginn 100 Bogenschützen, die man beim später unvermeidlichen Kampf als Reserve einsetzt: Ausgehend von dieser sicheren Position (kein Bogenschütze wird vom Gegner getroffen!) läßt sich die feindliche Armee besiegen, ohne selbst einen einzigen Mann zu verlieren! Allerdings muß das eigene Heer darauf verzichten, nach vorne zu rücken.

In den Städten tankt die Armee durch Training neue Kräfte. Die Festung Medusa sollte man stets mit mindestens 30000 bis 40000 Soldaten angreifen!

Will man einen Landkampf ohne Verlust von Kriegern gewinnen, muß man das Spiel während der Kampfphase mit <RUN/STOP RESTORE> abbrechen und durch den Befehl RUN 98 neu starten. Dann wird der Spieler zum Sieger erklärt. Achtung: Für diesen Trick muß man mindestens einen Krieger in der Mannschaft haben (am besten den Zauberer!).

Seekämpfe lassen sich allerdings nicht vorzeitig abbrechen, man muß sie bis zum Schluß ausfechten. Lediglich die Gegnerzahl kann man beeinflussen, wenn das Spiel erneut in der Kampfphase gestoppt wird. Achtung: jetzt aber mit RUN (ohne Zeilennummer) weitermachen! Der Zufallsfaktor entscheidet, wie viele Schiffe Ihnen gegenüberstehen. Der Trick darf beliebig oft wiederholt werden, bis man mit der geringen Zahl gegnerischer Schiffe (z.B. nur noch fünf) einverstanden ist.

Was tun, wenn man bei einer Seeschlacht schlimmer gerupft wird als ein Suppenhuhn? Der Bau neuer Schiffe dauert manchmal Jahre und kostet viel. Da hilft nur, vorher im Hafen einer beliebigen Stadt anzudocken und folgende Programmzeilen zu ändern (es sind nur die relevanten Befehle angegeben!):

```
1266 ...P=(O+O)*10-15*(O=O): P=P: K=P: GOSUB 1960...
```

Damit verringert man laufende Ausgaben und Kosten.

```
1268 ...Z=O+O-(N=O)+(N=O):...
```

... setzt die Bauzeit jedes Schiffs auf Null.

Die drei Inseln liegen bei folgenden Positionen:
– Insel 1: 152 Grad West/67 Nord,
– Insel 2: 116 Ost/0 Süd,
– Insel 3: 5 West/63 Süd.

Holen Sie sich im Tempel die Koordinaten der Schätze!

93 Road Runner

Haben Sie die Kiste am oberen Bildschirmrand entdeckt? Wenn Sie einen Level überspringen möchten, müssen Sie genau vor diesen Behälter fahren!

94 Roadwar Europe

Um das Spiel problemlos zu lösen, sollte man folgendes Schema beachten:
1. Party aufstellen,
2. Spiel beginnen,
3. jetzt speichern,
4. warten, bis die erste Bombe explodiert und sich die betroffene Stadt merken,
5. Spiel neu laden,
6. sofort zurück zur bewußten Stadt und die Bombe entschärfen,
7. ab Punkt 3 weitermachen (speichern usw.).

Das dauert zwar alles sehr lang, ist aber ungeheuer wirkungsvoll!

95 Robocop

Nach dem Programmstart muß man den Resetknopf drücken. Mit folgenden POKEs bekommen Sie das Problem des Zeitlimits und des Energievorrats voll in den Griff: POKE 44179,96 (Zeit), POKE 44368,96 und POKE 44392,96 (Energie).

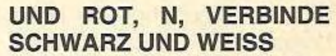
Wenn das erstmals nachgeladen wurde, muß das Spiel erneut mit einem Reset unterbrochen werden, dann: POKE 45166,96 (Zeit), POKE 45348,96 und POKE 45324,96 (Energie).

Für den dritten Level gelten folgende Befehlseingaben: POKE 42960,96 (Zeit), POKE 43131,96 und POKE 43155,96 (Energie). Beim Start des dritten Levels kann es passieren, daß eine wirre Grafik erscheint. Dann drückt man <RUN/STOP> und startet den Level per Feuerknopf neu. Alle drei Levels lassen sich mit SYS 32768 neu initialisieren und starten.

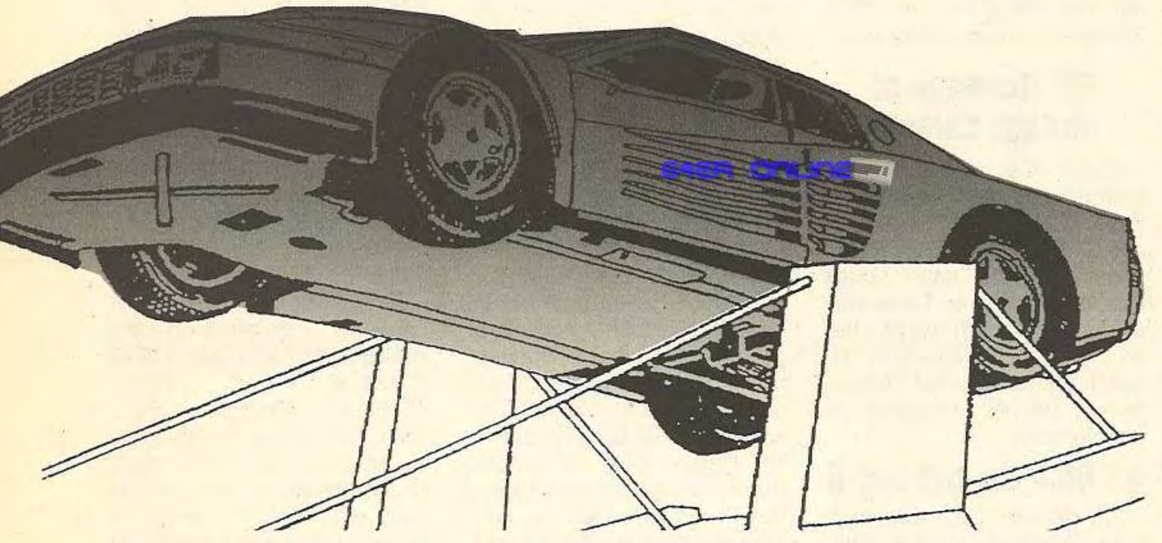
96 Robox

Adventure-Freaks, aufgepaßt! Das futuristische Abenteuer ist komplett gelöst. Die richtigen Befehle muß man exakt in dieser Reihenfolge eingeben:

N, NIMM MANTEL, TRAGE MANTEL, S, S, NIMM SCHLÜSSELBUND, ÖFFNE TÜR, S, S, N, SCHAU ABLAGEGESTELL, NIMM HANDSCHUHE, N, O, SCHAU SCHRANK, NIMM WHISKY UND KETCHUP, TRAGE HANDSCHUHE, ÖFFNE OFEN, SCHAU OFEN, NIMM HAMBURGER, SCHAU NISCHE, NIMM REINIGUNGSSÄURE UND SCHLAFTA-



BLETTEN, S, W, DRUECKE SCHALTER, RUNTER, OEFFNE TRUHE MIT SCHLUESSELBUND, NIMM BUCH, HINAUF, EINSCHALTEN VIDEOSCREEN, SCHAU VIDEOSCREEN, SCHAU VIDEOSCREEN, SCHAU VIDEOSCREEN, SCHAU VIDEOSCREEN, SCHAU VIDEOSCREEN, SCHAU VIDEOSCREEN, NIMM ARMBANDUHR UND FELDSTECHER, S, HINAUF, W, SCHAU COMPUTER, SCHAU MODULSCHACHT, NIMM MODUL, O, N, RUNTER, NIMM DIENSTANZUG, MISCHE KETCHUP MIT SCHLAFTABLETTEN, GEBE KETCHUP AUF HAMBURGER, HINAUF, GEBE HAMBURGER AN STEWARD, HINAUF, S, SCHAU KASTEN, NIMM SCHWEISSLASER UND BATTERIE, N, N, RUNTER, BENUTZE SCHWEISSLASER AN TÜR, N, NIMM MASCHINENSCHLÜSSEL, Taste <F7>, HINAUF, NIMM ANLEITUNG, LESE ANLEITUNG, RUNTER, S, HINAUF, ÖFFNE TÜR, TRAGE DIENSTANZUG, W, SCHAU KOJEN, NIMM MAGNETKARTE, N, GIB MODUL AN ROBOTER, S, O, S, S, TÖTE STEWARD MIT MASCHINENSCHLÜSSEL, RUNTER, W, SCHLIESSE TÜR, MAGNETKARTE EINSCHIEBEN, Codezahl aus der Anleitung eingeben, DRÜCKE ROTEN KNOPF, WARTE, BETÄTIGE HEBEL, O, SCHAU SAND, SCHAU ANDROIDEN, NIMM PLAKETTE UND PHOTONENKANONE, O, RUNTER, S, NIMM KRUG, BENUTZE KRUG, N, Taste <F7> drücken, bis der Schatten im Meer schwimmt, dann erneut <F7> 2 x drücken, RUNTER, TAUCHE, HINAUF, HINAUF, S, W, W, NIMM HANF, W, S, S, TRINKE WASSER, SCHAU SKELETT, NIMM KNOCHEN, S, TRINKE WASSER, S, SW, REDE ROBBI, RUNTER, GEBE BUCH, HINAUF, S, S, S, MACHE SCHAUFEL, GRABE, N, N, N, TRINKE WASSER, NIMM ÖL, SO, S, GEBE ROBBI EINE BATTERIE, GEBE ROBBI EINE PHOTONENKANONE, GEBE ROBBI EINE PLAKETTE, SO, SCHAU TEMPEL, BENUTZE MARMORKUGEL IN NISCHE, N, NIMM PERGAMENTROLLE UND DIAMANT, LIES PERGAMENTROLLE (Zahl merken), S, S, BENUTZE FELDSTECHER, LIES SCHRIFTZEICHEN (Farbenverbindung merken), N, NO, O, REDE ROBBI, O, BENUTZE KETCHUP, O, S, ÖFFNE TÜR, S, LIES SYMBOLE (Richtungen merken), N, N, SCHIEBE STEINBLOCK, RUNTER, NIMM SPIEGEL, GRABE, GRABE, N, W, N, W, TRAGE HANDSCHUHE, SCHIEBE SCHACHTDECKEL, HINAUF, W, BENUTZE SPIEGEL, SCHAU ANDROIDEN, NIMM FERNSTEUERUNG, W, SCHAU KASTEN, BETÄTIGE HAUPTSICHERUNG, RUNTER, SCHAU ZAHLEN (Robbi-Zelle merken), BETÄTIGE FERNSTEUERUNG (Zahl von Robbi-Zelle eingeben), SW, NO, O, REDE ROBBI, N, N, HINAUF, NO, NIMM MINIRADAR UND EINSCHALTEN MINIRADAR, NIMM ZUENDER, NIMM ENTMAGNETISIERER, SW, NW, BENUTZE ENTMAGNETISIERER, SCHAU KÄSTCHEN, NIMM SCHUTZBRILLE, NW, NIMM DRAHTZANGE, NIMM LEITER, NIMM SCHRAUBENZIEHER, SCHAU ANDROIDEN, NIMM ANDROIDENANZUG, SO, N, WERFE MASCHINENSCHLÜSSEL, N, SCHAU APPARATUR, BETÄTIGE SENSOR, S, ÖFFNE SENSOR, ÖFFNE TRESOR (Zahl von Pergamentrolle eingeben), SCHAU TRESOR, N, BETÄTIGE SENSOR, S, SCHAU TRESOR, NIMM PLASTIK, N, BETÄTIGE SENSOR, S, NIMM DUPLIKATOR, SCHLIESSE TRESOR, S, TRAGE SCHUTZBRILLE, GEH SCHLEUSE, ZERSTÖRE KABEL, N, GEH SCHLEUSE, SO, NO, NO, NW, ÖFFNE TÜR, NW, MACHE BOMBE, LEGE BOMBE, EINSCHALTEN BOMBE, SO, SCHLIESSE TÜR, (<F7> drücken, bis es knallt!), ÖFFNE TÜR, NW, TRAGE ANDROIDENANZUG, S, SCHAU TRANSPORTER, GEH CONTAINER, SCHLIESSE CONTAINER, <F7> drücken, SCHAU CONTAINER, NIMM PHASER, REDE ROBBI, (<F7> drücken, bis der Transporter anhält), BENUTZE SCHRAUBENZIEHER, BENUTZE DUPLIKATOR, KLETTERE LEITER, BENUTZE DUPLIKAT, RUNTER, SW, SO, SCHIEBE METALLPLATTE, DRÜCKE KNOPF, ÖFFNE SCHALTTAFEL MIT SCHRAUBENZIEHER, ZIEHE KNOPF, NW, O, ZERSTÖRE COMPUTER MIT PHASER, GEH KANAL, VERBINDE GELB UND BLAU, VERBINDE GRÜN UND ROT, N, VERBINDE SCHWARZ UND WEISS



Ein Tip: Wenn das Mini-Radar gelb blinkt, muß man <F7> drücken und in irgendeine Richtung gehen. Das Blinken hört auf und man ist dem Wachandroiden entkommen. Im Kerker des Raumschiffs sollte man die Reinigungssäure benutzen! Wozu? Lassen Sie sich überraschen!

97 Rock 'n' Roll

Auch dieses Spiel kennt einen Cheat-Modus: Man erreicht ihn, wenn man <SPACE>, <M>, <W> und <9> gleichzeitig drückt.

Wenn man als Name »Rainbow Arts« eingibt, kann man sich einen beliebigen Startlevel aussuchen. Das ist allerdings nicht so einfach: Will man z.B. in Level 12 starten, muß man eintippen:

`12::3333;;21`

Die 12 ist der gewünschte Level. Die beiden Doppelpunkte erscheinen als AA. Die vier Dreier ergeben als Quersumme 12. Die beiden Semikolons erscheinen als BB, die 21 ist der Kehrwert des gewünschten Levels.

Drückt man <+>, <-> und <.> gleichzeitig, kommt man in den nächsten Level. Es funktioniert auch mit diesen Tastenkombinationen: <2>, <7>, <8>, <9> und <SPACE> oder <A>, <->, <,> <.> und </>!

98 Roger Rabbit

Möchten Sie die Schlußbilder des Spiels betrachten? Legen Sie Seite 1 der Spieldiskette von »Roger Rabbit« ins Laufwerk und geben Sie ein:

```
LOAD "TM",8,1
SYS 42496
NEW
LOAD "TA",8,1
SYS 15360
NEW
LOAD "WE",8,1
LOAD "WI",8,1
RUN
```

99 Roller Coaster Rumbler

Leichter geht's, wenn Sie diese Paßwörter benutzen: (Lernen Sie sie auswendig)

- EAT ME,
- AAAGGG,
- ALIENS,
- COFFEE,
- ZARNIE,
- FRIGHT,
- TERRER.

100 Running Man

Um dieses mörderische Action-Game einigermaßen unbeschadet zu überstehen, sollte man möglichst viel auf dem Boden robben, erst hinter den Gegnern aufstehen und dann zuschlagen. Das ist zwar hinterhältig, aber lebensverlängernd!

S

101 Saint Dragon

So erreicht man den Cheat-Modus:

Im Titelbild Feuerknopf drücken. Dann im ersten Level fünfmal die Tasten <P> und <Q> gleichzeitig betätigen.

102 SDI

Nach gemeinsamem Druck auf die Tasten <X>, <T>, <C> und <SPACE> kommt man in den Cheat-Modus.

103 Secret of the Silver Blades

Items verdoppeln: Gespeicherten Spielstand laden und in den Vault gehen. Jetzt Deposit wählen und die gewünschten Items »dropen«, anschließend Vault verlassen. Diese gespeicherte Situation erneut laden, zum Vault zurückkehren und die Gegenstände mitnehmen. Ab sofort besitzt man die Items doppelt (s. Gegenstandsliste)!

104 Shadow Warrior

Mit dem Modul-POKE 35002,173 geht die Energie nie aus, mit POKE 31185,173 hat man alle Zeit der Welt. Per POKE 35002,189 kann man die Energieanzeige abstellen.

105 Sidewalk

In folgenden Spielsituationen findet man Ersatzteile fürs Motorrad:
- im Schuppen,
- beim Zaun,
- im Garten bei der Frau,
- hinter dem Bild im Bierladen und
- bei diversen Spielcharakteren im Konzert.

106 Silkworm

Ein POKE mit Doppelfunktion: Damit erhöht man das Zeitlimit und die Anzahl seiner Leben! Nach dem Spielstart muß man den Resetknopf drücken und

```
POKE 4527,165: SYS
2080
```

eingeben.

107 Sim City

Man installiert eine Stromleitung übers Wasser und zündet sie mit Fire im Desaster-Menü an. Nach dem Planieren erhält man dort die Ländereien.

Wenn einem rasch das Geld ausgeht, sollte man oft <F1> drücken!

108 Ski or die

Bei Aero-Aerials muß man den Joystick ruckartig nach links und rechts reißen – das ergibt einen Supersprung! Während der Schneeballschlacht ist es wichtiger, die Angreifer zu erwischen. Damit bleibt man recht lange im Spiel. Um die Bonuspunkte kann man sich immer noch kümmern.

109 Sly Spy

Unendlich viele Leben gibt's mit der Agentennummer 007 und der Bemerkung »SHAKEN NOT STIRRED«.

110 Soul Crystal

Für alle Fans, die sich mit diesem Grafik-Adventure herumplagen: Hier ist der komplette Lösungsweg!

Im Hotel/Am See: Betrachte Schild, W, N, betrachte Tresen, nimm Prospekt, öffne Prospekt, betrachte Prospekt, betrachte Klingel, drücke Klingel (3 x), sprich mit Portier, nimm Schlüssel, betrachte Schlüssel, N, sprich mit Gast, S, W, entriegle Tür mit Zimmerschlüssel, öffne Tür, S, betrachte Stuhl, nimm Badehose, N, schließe Tür, verriegle Tür, O, verliere Schlüssel, S, O, O, N, verliere Schuhe, Jeans, T-Shirt, wende Badehose auf Dave an, N, W, N, N, O, N, hilf Einhorn, sprich mit Einhorn, nimm Kugel, W, Paßwortabfrage.

Im Wald/im Dorf: betrachte Bienenstock, W, betrachte Erdloch, nimm Notiz, betrachte Notiz (es könnte ja ein Hinweis auf den Cheat-Modus sein!), W, W, drücke Tür, sprich mit Mylgor, wende Messer auf Dave an, wende Blut auf Vertrag an, gib Messer an Mylgor, gib Vertrag an Mylgor, betrachte Kamin, sprich mit Mylgor, S, schau, betrachte Westtür, betrachte Bett, wende Dave auf Bett an, N, sprich mit Mylgor, wende Hose; Schuhe; Hemd auf Dave an, nimm Elixier, öffne Tür, N, O, O, S, W, sprich mit Orkkind, betrachte Tisch, warte (3 x), nimm Pfeife, N, O, N, O, wende Pfeife auf Bienenstock an, betrachte Bienenstock, nimm Honig, W, N, wende Honig auf Schuhe an, N, O, N, nimm Rattengift, N, nimm Schwert, S, W, O, S, W, W, N, nimm Silbermünzen, wende Schwert auf Silber an, W, nimm Schaufel, O, S, O, S, S, W, N, W, sprich mit Verkäufer, gib Münzen an Verkäufer, W, N, betritt Schlitten, N, W, wende Elixier auf Dave an, N, sprich mit Firon, hilf Firon, sprich mit Firon, sprich mit Firon, betrachte Schlüssel, betritt Dachsschlitten, S, verlasse Dachsschlitten, S, O, O, S, O, N, N, O , N, W, entriegle Tor mit Eisschlüssel, öffne Tor, N, N, R, betrachte Grabplatte, H, wende Gebet auf Altar an, sprich mit Jacks Geist, betrachte Weihwasserbecken, wende Schwert auf Weihwasserbecken an, betrachte Schwert, S, W, N, öffne Sarg, betrachte Skelett, S, wende Schwert auf Werwolf an, O, S, O, S, W, W,, N, W, grabe, nimm Schädel, betrachte Schädel, O, S, O, O, N, W, N, W, N, wende Schädel auf Skelett an, sprich mit King Richard (4 x), betrachte Zauberspruch, S, O, S, O, S, W, S, S, W, W, öffne Tür, S, S, wende Zauberspruch auf Westtür an, öffne Westtür, W, betrachte Schreibtisch, öffne Schublade, betrachte Schublade, betrachte Schlüssel, nimm Laborschlüssel, O, N, betrachte Kamin, bewege Kamin, R, betrachte Labortür, W, betrachte Bett, nimm Amulett, betrachte Amulett, O, öffne Labortür, N, S, schließe Labortür, verriegle Labortür mit Laborschlüssel, H, N, O, O, O, wende Amulett auf Dave an, N, Codeabfrage.

Im Nordwald/Auf der Insel: verliere Amulett, nimm Amulett, O, N, N, betritt Boot, N, N, verlasse Boot, (wende Amulett auf Dave an), N, W, nimm Ziegelstein, W, sprich mit Eremit (3 x), O, N, betrachte Fallgitter, betrachte Plattform, wende Ziegelstein auf Plattform an, öffne Fallgitter, N, W, nimm Torschlüssel, O, entriegle Tor mit Torschlüssel, öffne Tor, N, Codeabfrage.

In der Burg: R, R, N, nimm Parfüm, nimm Lageplan, betrachte Lageplan, wende Parfüm auf Dave an, S, W, W, nimm Mantel, wende Mantel auf Dave an, O, O, S, betrachte Warnschild, betrachte Quelle, betrachte Wasser, W, S, W, nimm Bootsschlüssel, O, betritt Kahn, entriegle Kahn mit Bootsschlüssel, O, betrachte Bootssteg, befestige Kahn am Bootssteg, verlasse Kahn, S, nimm Eisenschlüssel, N, betritt Kahn, entriegle Kahn mit Bootsschlüssel, W, verlasse Kahn, N, N, O, H, H, W, N, betrachte Abenteurer, betrachte Zettel, betrachte Truhe, S, O, N, N, W, H, N, betrachte Schreibtisch, nimm Tagebuch, öffne Tagebuch, betrachte Tagebuch, S, betrachte Himmel, betrachte Mond, R, R, O, betrachte Waffen, bewege Statue, betrachte Slot, nimm Kays Schlüssel, entriegle Gitter mit Kays Schlüssel, öffne Gitter, S, betrachte Skelett, betrachte Schmiererei, entriegle Stahl-



tür mit Eisenschlüssel, öffne Stahltür, W, N, N, betrachte Eichentür, betrachte Klinke, ziehe an Klinke, N, betrachte Bücherwand, W, betrachte Bett, betrachte Bettzeug, nimm Lederbeutel, öffne Lederbeutel, betrachte Lederbeutel, betrachte Papier, betrachte Code, O, O, betrachte Tresor, entriegle Tresor mit Code, öffne Tresor, betrachte Tresor, betrachte Vertrag, nimm Vertrag, W, bewege Bücherwand, N, betrachte Tisch, betrachte Brief, W, betrachte Purpurfeuer, wende Vertrag auf Purpurfeuer an, betrachte Weihwasserbecken, wende Weihwasserbecken auf Purpurfeuer an, O, S, S, S, H, O, N, W, nimm Brot, wende Rattengift auf Brot an, gib Brot an Ratten, N, S, W, R, betrachte Faß, öffne Faß, W, N, betrachte Sarg, öffne Sarg, betrachte Mumie, schließe Sarg, betritt Drudenfuß, zerstöre Kessel, zerstöre Kristall, nimm Zepter,

nimm Krone, W, S, S, S, S, W, N, wende Zepter auf Slot an, S, O, N, H, O, S, S, R, R, S, wende Wasser auf Dave an, N, H, H, S, letzte Codewortabfrage – geschafft, jetzt lädt der Computer die Endsequenz!

111 Speedball

Drückt man während des Spielverlaufs alle vier Funktionstasten, bricht das Game zwar ab – aber zählt als gewonnen!

112 Spherical

Tippen Sie im Hauptmenü auf die Taste <F6> und geben Sie als Paßwort MIRGAL ein. Nach kurzer Ladezeit erscheint Level 75!

113 Square Out

Dieses Geschicklichkeitsspiel wurde zweiter Sieger unseres großen Programmierwettbewerbs 1991. Hier sind die Zugangscodes der 28 Levels:

01 LOVHOLGOD
02 FANKAKTUF
03 GYTTENGAL
04 HOLGODVEN
05 KAKTUFRIT
06 TENGALHIN
07 GODVENWER
08 TUFRITJAK
09 GALHINXIF
10 VENWERCAD
11 RITJAKFOG
12 PINXIFWUZ
13 WERCADJOL
14 JAKFOGTRU
15 XIFWUZLOJ
16 CADJOLQUI
17 FOGTRUFAX
18 WUZLOJSHO
19 JOLQUITUI
20 TRUXAFWIL
21 LOJSHOHON
22 QUITUIVAS
23 XAFWILKIL
24 SHOHONHAX
25 TUIVASNIM
26 WILKILMON
27 HONHAXLEM
28 VASNIMJOP

Damit muß man nicht im ersten Level starten, sondern kann bei jedem beliebigen (zwischen 1 und 28) einsteigen.

114 Starflight

Ein wichtiger Schritt zur Lösung des Spiels ist, die Sonneneruptionen abzustellen. Schuld daran ist der Kristallplanet im System 152/192. Um ihn zu zerstören, brauchen Sie folgende Gegenstände:

– ein »Black Egg«, das man auf dem ersten Planeten des Systems 143/115 (Koordinaten 28N x 4E) entdeckt,

– ein »Crystal Orb« (findet man bei den Koordinaten 46N x 14E im System Nr. 132/165),

– den »Crystal Clone« in der Nebelwolke im Gebiet der Uhleks. Die exakten Koordinaten: System 20/198, erster Planet bei 29S x 55W.

Hat man diese Artefakte gesammelt, deponiert man das schwarze Ei auf dem Kristallplaneten. Dort erhält man übrigens interessante Infos zum Endurium. Die Sonneneruptionen hören schlagartig auf, wenn sich der Kristallplanet in seine Atome auflöst. Trödeln Sie aber im weiteren Spielverlauf nicht zu lange herum, nach etwa einem Jahr wird der Raumhafen durch die Eruptionen zerstört, deren Druckwellen ihn aufgrund der Zeitrechnung erst dann erreichen!

115 Startrek II

Gilt nur für Modulbesitzer: Freezen Sie das Spiel unmittelbar nach dem Start, und initialisieren Sie es erneut. Ihr Punktekonto ist damit auf 1 010 100 Zähler gewachsen!

116 Steel Thunder

Unendlichen Munitionsvorrat und ewige Leben während der »Practic Mission« garantieren diese Eingaben:

```
POKE 14366,189: POKE
34913,173
```

Allerdings: Das Maschinengewehr läßt sich von diesen POKEs nicht beeinflussen – es hat nach wie vor nur begrenzte Munition!

117 Strike Fleet

Heiße Tips für alle Oberkommandierenden des C-64-Flottenverbands in dieser Lucasfilms-Simulation:

Planung der Missionen: Ziemlich frustierend, wenn man mitten in der heißesten Seeschlacht feststellt, daß man keine Abwehrraketen mehr oder die falschen Schiffstypen eingesetzt hat:

– Oliver-Hazard-Perry-Fregatten eignen sich für jede Aufgabe im Spiel. Allerdings sind die Schiffe nur unzureichend bewaffnet.

– Sprunance-Zerstörer taugen vor allem zur U-Boot-Abwehr, da sie jede Menge AS-ROCs besitzen. In der Luftabwehr sind sie schwach: da brauchen sie Deckung von anderen Schiffen.

9 Strike Fleet: gegnerische Schiffe

Schiffsklasse	Operation Cork	Surprise Invasion	Escape to New York	Wolfpack 1998	Mopping up
Alfa	3	–	3	2	1
Kashin	2	3	2	6	1
Kirov	1	1	–	2	–
Krivak I	–	–	–	–	6
Kynda	–	2	2	–	–
November	2	1	1	–	3
Polnochny	–	5	–	–	–
Ropucha	–	5	–	–	–
Slava	2	–	–	3	1
Victor III	4	1	2	–	–

– Kidd-Schlachtschiffe sind Allrounder, die jeder Aufgabe gewachsen sind. Schade: Es gibt nur vier davon!

– Arleigh-Burke-Zerstörer bewähren sich bei Kämpfen über Wasser. Dank ihrer ausgezeichneten Luftabwehr können sie auch andere Schiffe verteidigen (z.B. Sprunance-Zerstörer). Manko: Hubschrauber sind nicht an Bord. Das verringert die Radarreichweite und erschwert den Kampf gegen U-Boote.

– Belknap-Kreuzer sind die einzigen Schiffe der Flotte mit weitreichenden SM2-Luftabwehrraketen. Damit sind diese Schiffe die einzigen, die feindliche Bomber gefährden können!

– Ticonderoga-Schiffe sind die schlagkräftigsten Kampfeinheiten der Strike Fleet. Sie eignen sich für alle Aufgaben und wiegen mehrere Flotteneinheiten auf.

Feindliche Verbände: Tabelle 9 gibt Auskunft, wieviele Schiffe jeder Klasse bei den einzelnen Missionen zum Einsatz kommen. Selbstverständlich können sich weiter draußen noch U-Boote versteckt halten, außerdem tauchen bei jedem Kampfauftrag Backfire-Bomber auf. Also Vorsicht: tödliche Torpedos und Kingfish-Raketen!

Tücken der einzelnen Levels (Missionen):

Operation Cork: Sie müssen den feindlichen Flottenverband vor dem Eindringen in den Atlantik abhalten. Zwei Task-Forces sind gefordert: eine für die U-Boote und eine für die Angriffe über Wasser. Rüsten Sie die U-Boot-Gruppe mit einem Sprunance-Zerstörer aus, die Überwasser-Kämpfer mit zwei Ticonderogas. Außerdem bekommen Gruppen je einen Belknap-Zerstörer als Geleitschiff.

Gruppe 1 sollte sofort Kurs auf die Dänemark-Straße nehmen, um die U-Boote abzufangen. Die zweite Einheit darf ohne große Sucherei getrost am Ausgangspunkt warten, bis die ersten Feindschiffe auftauchen.

Surprise Invasion: Um den feindlichen Überfall zu stoppen, braucht man keine große Streitmacht: Die vier Kidd-Zerstörer tun's allemal. Man schafft's sogar mit zweien, wenn man vorsichtig agiert! Wenn die eigenen Raketen das Ziel verfehlen, rückt man den feindlichen Kreuzern mit der Artillerie zu Leibe.

Vergessen Sie nicht, gegen Ende der Seeschlacht das Sonar zu beobachten. Zwei feindliche U-Boote pirschen sich nämlich heran und versuchen, Ihre Schiffe während des Schlachtgetümmels über Wasser zu versenken. Hat man die beiden Angreifer entdeckt, läßt man die Hubschrauber aufsteigen und vernichtet die U-Boote. Jetzt haben Sie Zeit, sich die feindlichen Transporter vorzunehmen. Fahren Sie bis auf eine Entfernung von 20 Kilometer an sie heran und schwenken Sie die eigenen Bordkanonen um sechs Grad: Volltreffer!

Escape to New York: Auch Rückzug ist oft die beste Verteidigung. Die Flucht in den New Yorker Hafen klappt am besten mit zwei Kidds. Geben Sie zu Beginn im CIC den Endpunkt der Route ein (eben New York!) und dampfen Sie mit voller Fahrt über den Atlantik, ohne die Geschwindigkeit zu reduzieren. Lassen Sie den Sonar unentwegt eingeschaltet, um U-Boote möglichst schnell auszumachen – Feindschiffe über Wasser machen von selbst auf sich aufmerksam, wenn sie Raketen auf Ihre Kidd-Zerstörer abfeuern. Dennoch bleibt Ihnen noch genügend Zeit, Ihre Verteidigung vorzubereiten.

Wolfpack 1998: In diesem Level ist es Ihre Aufgabe, zehn eigene Transporter gegen alle feindlichen Angriffe

zu verteidigen und sie sicher nach Island zu bringen (Geleitschutz!). Die Belknap-Kreuzer tragen die Hauptlast der Seegefechte, werden aber mit voller Power von den Kidd-Zerstörern unterstützt.

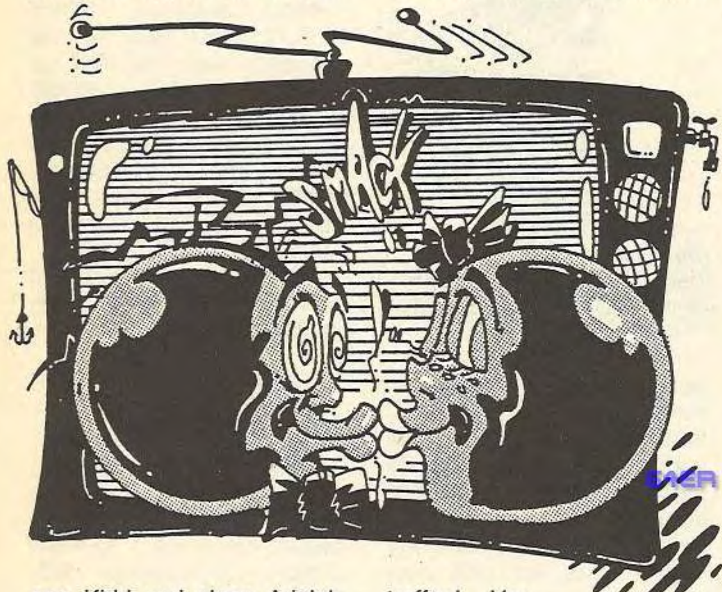
Mopping up: Im letzten Level bekommt man ein schier unlösbares Problem vorgesetzt: Wie riegelt man den Atlantik auf einer Breite von 1500 Kilometern ab? Man muß seine Verbände in mindestens vier Gruppen mit jeweils 500 Kilometer Abstand Position beziehen lassen. Diesen Gruppen teilt man einen Kidd und einen Arleigh-Burke-Zerstörer zu. Unsere Empfehlung: Verwenden Sie keine kleineren Gruppen, Sie werden sonst mit dem Gegner nicht fertig!

Per Frühwarn-Hubschrauber überwachen die vier Kampfgruppen das Meer im Umkreis von 250 Kilometern. Feindliche Schiffe haben dadurch kaum eine Chance, unentdeckt zu bleiben – bei den U-Booten ist es schwieriger. Lassen Sie Ihre vier Gruppen nach Norden zum oberen Rand der Seekarte fahren, stoppen sie dort und aktivieren Sie die Hubschrauber. Feindliche Schiffe werden unmittelbar nach Ortung angegriffen; anschließend kehrt man auf die angestammte Riegelposition zurück. Mit den weitreichenden Tomahawk-Raketen kann eine Gruppe die andere unterstützen, wenn's brennt. So lassen sich durchgebrochene Feindschiffe immer noch rechtzeitig abfangen.

Allgemeine Hinweise:

– U-Boote sind gefährlicher als alle anderen Feinde, denn gegen bereits abgefeuerte Torpedos ist kein Kraut gewachsen. Da hilft nur noch volle Kraft voraus! Bei eingeschalteter Zeitkompression sollten Sie sich deshalb auf den Sonar konzentrieren.

– So wird man mit feindlichen Schiffen am schnellsten fertig: auf 15 Kilometer Distanz herankommen lassen, dann das Artilleriefeuer mit maximalem Vorhalt eröffnen. Die feindlichen Geschütze reichen nämlich nur elf Kilometer weit. Ausnahme: die gefährlichen Slava-Kreuzer. Sie können Ihre Strike Force empfindlich treffen! Versuchen Sie, zuerst diese Schiffe auszuschalten.



– Das Phalanx-System (s. Wolfpack) kann man z.B. auch zur Raketenabwehr einsetzen, wenn der Angriff einem anderen Schiff in der eigenen Gruppe gilt. Merke: Je enger die Formation, desto besser können sich Schiffe gegenseitig schützen!

– Nach jedem Gefecht sollte man grundsätzlich den aktuellen Spielstand speichern.

– Bei hohem Zeitkompressionsfaktor treffen Raketen schneller ins Ziel, außerdem bleibt dem Gegner kaum Zeit, eigene Geschoße abzufeuern.

118 Summer Games I

Wer beim »4 x 400-m-Relay« den Weltrekord brechen will, muß den Feuerknopf dauernd gedrückt halten (oder auf Dauerfeuer stellen!). Dann kommt man mit Weltrekord durchs Ziel. (Carl Lewis würde vor Neid erblassen!)

119 Supercars

Hier sind Codes für dieses futuristische Autorennspiel:
Harvey: Class 2,
Elia: Class 3,
Loaded: 50 000 Dollar.

120 Superstar Ice Hockey

Spielertransfer mit List und Tücke:

– Man wählt den Menüpunkt »Recruit Player« und setzt die Offensiv- und Defensiv-Punkte des auszutauschenden Recken auf Null.

– Jetzt aktiviert man den Punkt »Player Trade« und sucht den Spieler aus, den man eintauschen will (auch wenn er viel stärker ist als das angebotene Tauschobjekt!).

– Keine Punkte für den Spielertausch verteilen (150 werden automatisch abgezogen)!. Trotz unterschiedlicher Qualität erhält man dann zu 99 Prozent den gewünschten, stärkeren Spieler vom Gegner. Vorausgesetzt, man hat ein ausreichendes Punktepolster, kann man alle Flaschen in der eigenen Mannschaft gegen Supercracks des anderen Teams eintauschen.

Die listige Tauschaktion hat aber einen kleinen Nachteil: Der Torwart des Gegners gewinnt durch jeden Tausch an Stärke und wird fast unbezwingbar!

Eine weitere Methode, die Spielstärke Ihres Dream-Teams zu päppeln:

– Richten Sie es so ein, daß Sie einige Spielsaisonen hintereinander Tabellenletzter werden. Denn je schlechter man abschneidet, um so mehr Trading-Points kann man einheimsen.

– Nach jeder Saison geht man für den Gegenwert der erhaltenen Trading-Points ins Trainingslager und verbessert so Spielstärke und Kondition.

– Wiederholen Sie das mehrmals, bis der Wert Ihrer Mannschaft 1200 Punkte erreicht.

So hauen Sie dem Gegner den Puck ins Netz:

Auf Höhe des Bully-Kreises muß man den Spieler am Torwart vorbei nach oben steuern (also auf dem Bildschirm nach hinten!). Jetzt läßt sich der Puck direkt neben dem Pfosten ins Tor schieben. Das ist viel effektiver als direkt aufs Tor zu schießen.

Andere Variante: Schnappen Sie sich den Puck und schießen Sie aus einiger Entfernung kräftig aufs Tor. Ist die Scheibe in der Luft, muß man die RESTORE-Taste drükken. Damit's weitergeht, sollte man jetzt <SPACE> antippen. In den meisten Fällen landet der Puck im Tor.

121 Super Aliens

Da der Anflug für ungeübte Spieler ziemlich schwer ist, haben die Programmierer einen Schummel-Modus eingebaut: Wenn Sie als Mission-Code die Zeichenfolge »2727H« eingeben, bleibt Ihnen das Landemanöver erspart.

T

122 Test Drive 2 - The Duel

Das Timing zu diesem Spiel ist derart raffiniert programmiert, daß es sich mit keinem Freezer-Modul überlisten läßt. Machen Sie sich eine Sicherheitskopie der Originaldiskette – am besten geht's mit dem Turbo-Nibbler 2.2.

Laden Sie von der Kopie jetzt das File ROAD in den Maschinensprache-Monitor und ändern Sie den Inhalt von Adresse $6513 in $C6 (statt $A5). Speichern Sie die geänderte Version der Datei wieder auf Disk. Sobald nach dem Laden von der Original-Disk die Titelmusik erklingt, muß man die Masterdiskette gegen die Trainer-Disk austauschen – fertig!

123 The Brew

Das Grafik-Adventure der Spitzenklasse (dritter Preis beim 64'er-Programmierwettbewerb 1991) ist geknackt! Hier der schnellste Lösungsweg:

n,n,e, give coin, listen to man, w, n, e, e, hit guards, give cross, s, w, w, w, w, ask for sugar, e, e, s, w, say hello, say yes, go horse, get reins, give sugar, lead horse, go backyard, look anvil, get hammer, get nails, look fireplace, get matches, get iron, light fire, forge horseshoes, e, give horseshoes, e, s, e, look window, read sign, e, buy shoes, get red or blue or yellow shoes, w, w, w, w, buy trousers, give coin, e, e, s, s, s, s, drop matches, drop cards, get

trunks, look wood-pile, get wood disks, build cart, fix disks to cart, harness horse, put...into cart, e, e, get brown flower, get blue flower, get green flower, n, n, look ground, get oak leaf, w, w, s, e, follow peggy, get something, look something, w, n, w, w, s, w, look stones, get limestone, e, s, s, knock door, give brown flower, give blue flower, give green flower, enter hut, listen to witch, run away, n, n, n, e, se, s, s, s, look tree, get knife, get resin, n, se, sw, w, look aeri, get egg, fight eagle with spear, fight eagle with spear, fight eagle with spear, get feather, get egg, warm egg, e, se, put peggy into cart, feed oak leaf, feed resin, feed head of truffle, mount horse, say air! horse is a bird!, sw, w, get hemp, e, e, get barley, w, s, w, get corn cob, e, e, get oats, feed oats, w, s, w, give feather, follow man, ask man, show egg, wrap egg, e, ne, s, sw, s, nw, w, say hello, e, se, sw, (Romta shoes in hand): say hello, ne, se, say raft, look raft, look man, look boats, say no, sw, listen to man, show corn cob, make popcorn, say raft, nw, e, read sign, (either): e, e, e, s, e, s, e, s, w, n, w, n, w, get pole, n, w, w, w, (or): e, e, e, s, w, get pole, s, w, s, w, n, e, n, e, n, w, w, w, n, ne, n, se, put raft into water, lead horse onto raft, move raft with pole, look water, get fish with spear, cut fish with knife, get cube, put pole into hole, undress shirt, tie shirt to pole, s, e, ne, untie shirt, n, ne, e, say I am your mother, ne, look hillock, sw, w, get water with bowl, e, ne, dig hole, plant lucky seed, water lucky seed, get radish, sw, s, e, get sleeping flower, w, s, say eagle feather, se, look park, look monuments, look stag, get horn, e, e, say to jocka get flag, teach jocka how to fly, say to jocka get flag, s, w, look beds, get camomile, e, sw, look books, read science of colours, read abilities of water, ne, e, look table, get honey, ne, get firewood, e, look boars, say to peggy get ball, w, sw, se, look cabinet, open box, rub powder on face, nw, w, s, look roar, give sleeping-flower, get hair, n, e, put firewood under kettle, light fire, put cube into kettle, put radsih into kettle, put piece of flag into kettle, put hair into kettle, put ball into kettle, get kettle, w, n, w, w, nw, n, n, w, pour liquid into water, follow man, n, look plants, get peppermint leaf, ne, say hello, say yes, give cards, sw, n, n, follow dwarf, fight knight with spear, fight knight with spear, fight knight with spear, get shield, sw, nw, nw, n, e, enter cave, give honey, e, get petrification, w, w, nw, look tree, say to jocka get berry, n, w, grind limestone, put powder into mould, melt shield, get kettle, pour liquid into mould, wait, get



bell, e, s, se, s, se, se, s, nw, open door with key, s, look bell tower, go up, look belfry, put steelrod into bell, put bell into frame, make rope, tie rope to ring, ring bell, go down, look bell tower, n, se, ne, look window, knock door, ne, say greetings of alara, tell about king, give peppermint leaf, give camomile, give horn, give petrification, give spear, give berry, give bowl, give barley, sw, n, nw, nw, n, n, read sign, enter m.f.o, say obey, say king, give bottle.

Dieser knappe Lösungsweg gibt nur einen Bruchteil der möglichen Eingaben wieder. Allerdings ist dabei nicht berücksichtigt, daß man selbst maximal dreizehn Gegenstände tragen kann. Für den Rest braucht man einen Karren (Cart).

124 The Curse of RA

Wenn man die SHIFT-Taste gedrückt hält, wird der Skarabäus unsichtbar. Man erkennt sofort, auf welchem Stein man steht.

175 Levels gibt's zu diesem Spiel, das sich als Schauplatz das alte Ägypten ausgesucht hat. 100 davon finden Sie in unserer Tabelle 10.

So löst man den letzten Level und kommt ans Ziel:

Die Steine der inneren Fläche lassen sich nicht bewegen. Also muß man sich aufs Glatteis begeben, um den einzigen beweglichen Stein zu erreichen. Damit stößt man die anderen Quader an und bringt sie in Positionen, aus denen man sie eliminieren kann. Das macht man mit einem Stein aus der Mitte: Fangen Sie aber mit den Blöcken an, die am weitesten vom Start-/Zielfeld entfernt sind!

The Curse of RA (Level-Paßwörter) 10

Levelnummer	Zugangscode	Levelnummer	Zugangscode	Levelnummer	Zugangscode
01	Lama	34	Need	67	Zoll
02	Coin	35	Neat	68	Pale
03	Rain	36	Meat	69	Bass
04	Best	37	Meet	70	Hike
05	Disk	38	Base	71	Hilt
06	Fear	39	Head	72	Grub
07	Lock	40	Heat	73	Glen
08	Luck	41	Neon	74	Envy
09	Know	42	Nose	75	Drip
10	Sony	43	Moon	76	Drub
11	Frog	44	Dust	77	Clog
12	Bull	45	Star	78	Bark
13	Bull	46	Oath	79	Army
14	Flow	47	Back	80	Last
15	Even	48	Seen	81	Lazy
16	Cube	49	Yeah	82	Skit
17	Next	50	Cold	83	Slat
18	Year	51	Kult	84	Tale
19	Anti	52	High	85	Tire
20	Arts	53	Deep	86	Yoga
21	Date	54	Copy	87	Zebu
22	Only	55	Turn	88	Undo
23	Much	56	Mode	89	Tune
24	Play	57	Note	90	Tick
25	Rain	58	Hate	91	Arab
26	Late	59	Love	92	Tact
27	Work	60	Pure	93	Swat
28	Well	61	Blue	94	Ruin
29	Come	62	Lana	95	Rule
30	Dean	63	Mark	96	Rota
31	Debt	64	Opec	97	Rely
32	Edam	65	Prod	98	Ploy
33	Elan	66	Raid	99	Peat
				100	Mope

125 The Deep

Reset auslösen. POKE 8985,12: POKE 9067,12 stellt unendlich viele Schiffe zur Verfügung. Mit POKE 7509,12: POKE 14478,12 besitzt man unendlich viele Bomben, mit POKE 16036,7: POKE 16040,12 gibt's eine nie versiegende Anzahl Tauchglocken.

Neu starten muß man mit zwei SYS-Anweisungen: SYS 16020: SYS 2064.

126 The Great Gurianos

Sie kommen in den nächsten Level, wenn Sie folgende Tasten gleichzeitig drücken: <M>, <,>, <.>, <CRSR rechts>, <CRSR links>, <RETURN> (hoffentlich brechen Sie sich nicht die Finger!).

127 The Great Gianna Sisters

Drücken Sie nach dem Start den Reset-Knopf. Jetzt lassen sich folgende Trainer-POKEs eingeben:

- POKE 53277,255: Sprite-Vergrößerung,
- POKE 53277,9: größerer Ball,
- POKE 53277,80: Vergrößerung wirkt nur bei jedem zweiten Sprite,
- POKE 7450,96: Zeitlimit verlängern,
- POKE 2523,255: dito,
- POKE 2447,100: mehr Leben,
- POKE 6664,96: Brücken werden nicht zerstört,
- POKE 7326,173: unendliche viele Diamanten,
- POKE 2213,164: Gianna ist jetzt Punkerin und kann schießen,
- POKE 4242,42: andere Sprungvariante der Spielfiguren,
- POKE 5083,5: ... stellt Laufbewegung ab,



The Power (Level-Codes)

Levelnr.	Paßwort	Levelnr.	Paßwort	Levelnr.	Paßwort
01	–	14	QRAZZY	27	JOGGER
02	LEVEL2	15	36FGFR	28	INSIDE
03	VISUAL	16	UNLINK	29	5P25PS
04	COWBOY	17	PIXXEL	30	KNIGHT
05	URGANT	18	EUROPE	31	HINOON
06	OOPSUP	19	NEWTON	32	NOBODY
07	TOPTEN	20	FREEZE	33	GOODIE
08	D14DH7	21	LAUNCH	34	OOZABY
09	ASDFGH	22	M7M549	35	ELTRIC
10	SOLONG	23	GALVAN	36	187293
11	SURFIN	24	KLOWWN	37	QROVVY
12	RACKET	25	INDIGO	38	DOUBLE
13	BULLIT	26	JINGLE	39	ROLLER
				40	CLOSET

– POKE 4096,234: ... unterbindet Bildschirm-Scrollen (Game wird unspielbar!),
– POKE 10787,109: Sprites ausschalten,
– POKE 3732,28: andere Farben der Wolken,
– POKE 13501,234: POKE 13502,234: POKE 5112,0: Gianna fällt von oben ins Spielfeld,
– POKE 10774,24: POKE 10831,24: POKE 10842,109: POKE 10778,109: ... knackt jeden High score. POKEs zunächst einzeln ausprobieren, bevor man sie kombiniert: Absturzgefahr für den Computer!

Mit SYS 2112 wird das Spiel neu gestartet.

128 The Power

Die ersten 40 Level-Codes dieses Games zeigt unsere Tabelle 11.

129 The Pawn

Wenn man bei der Prinzessin im »Room of Incarcertion« ist, sollten Ihre nächsten Eingaben für diese Adventure lauten:
– tie band to with rope,
– drop rope,
– get rope,
– untie rope,
– tie band and belt together with rope,
– look princess.

130 They stole a million

Erstes Objekt: The Coint Dealers. Den höchsten Gewinn erzielt man, wenn man Small Change Susie engagiert und als Team Babyface Clive wählt. Dem Safe sollte man keine Beachtung schenken. Babyface übernimmt Nr. 3, 4, 6 und 18; der Boß höchstpersönlich 9, 10 und 12. Gibt's Alarm, sollte man cool bleiben: Man hat für die räuberische Aktion ca. zwei Minuten Zeit!

131 Thunderbirds

Hier sind die Paßwörter bis zur vierten Mission:
– Mission 1: kein Paßwort nötig,
– Mission 2: RECOVERY,
– Mission 3: ALOGSIUS,
– Mission 4: ANDERSON.

132 Tiger Mission

Fingerakrobaten, aufgepaßt! Um den Cheat-Modus zu aktivieren, muß man folgende Tasten gleichzeitig drücken: <2>, <Q>, <R>, <L>, <I>, <K>, <CTRL> und <CBM>.

133 Transworld

Auch, wenn Sie alleine spielen möchten, sollten Sie zu Beginn zwei Spieler eintragen (z.B. A und B). Jetzt muß A von B so viele Aktien wie möglich kaufen (Achtung: im späteren Spielverlauf nicht mehr als 50 Prozent!). B sollte sein Büro renovieren lassen und dauernd Rundfunkwerbung machen (bis kein Geld mehr da ist!). Stehen die Aktien nun hoch im Kurs, kann A alle Aktien wieder verkaufen. B muß dann Konkurs anmelden. Dies läßt sich beliebig oft wiederholen.

Zu Spielbeginn ist es besser, nur zwei Zweigstellen anzuschaffen. Ab Spielrunde 5 dürfen's dann mehr sein. An diesen Orten sollte man unbedingt Filialen errichten:

Kiew, Dubrovnik (ist nur ein Spiel), La Coruna, Ankara, Edinburgh, Stockholm, Athen, Oslo.

Kaufen Sie auf keinen Fall Zweigstellen in Paris, München, Wien, Palermo und Rom!

Vermeiden Sie es, Kredite aufzunehmen: Die Zinsen werden Sie auffressen!

Zahlen Sie keine zu großen Summen aufs Sparbuch ein, sonst binden Sie Ihr Kapital sinnlos: Man darf sowieso nicht mehr als 10 000 Mark pro Tag abheben!

Steht der Dollar bei 1,30 Mark, sollte man kräftig investieren.

Handeln Sie nur mit Waren, deren Ertragsspanne groß ist!

Schließen Sie für alle LKWs eine Versicherung ab!

Stellen Sie auf alle Fälle zu Beginn ein bis zwei Nachtwächter an, später können's auch drei bis vier sein.

Genehmigen Sie sich jede Woche mindestens einen Tag Urlaub und machen Sie unbedingt ein bis drei Geschäftsreisen pro Monat.

Tabelle 12 zeigt, wo man bei »Transworld« bestimmte Waren am billigsten kauft.

Transworld - Hier kauft man günstig! (12)

Waren	Ort	Preis ca.
Wein	Athen	1034
Tabak	Dubrovnik	900
Salz	Dubrovnik	360
Zucker	La Coruna	360
Textilien	Edinburgh	3780
Obst	Athen	410
Tofu	La Coruna	1350
Gemüse	Oslo	1318
Weizen	Ankara	367
Mais	La Coruna	360
Holz	Kiew	279
Eisen/Stahl	Ankara	550
Erdgas	Stockholm	405
Kraftstoff	Ankara	550
Fahrzeuge	Ankara	550

134 Turrican

Drückt man während des Spielverlaufs gleichzeitig die CTRL-Taste und den Feuerknopf (er darf nicht auf Dauerfeuer eingestellt sein!), stoppt das Game. Steuert man jetzt durch die Turrican-Welt, erscheinen keine Feinde mehr auf dem Screen. Mit diesem Trick kann man auch Endgegnern, z.B. der Riesenfaust in Level 1.2 oder dem dreiköpfigen Wesen (Level 4.3) ausweichen. Nachteil: Während des Cheat-Modus läßt sich kein Schuß abgeben! Wenn man die CTRL-Taste losläßt, sind die Biester auf einen Schlag wieder da – also Vorsicht!

135 Turrican II

Wer ein Hardware-Modul hat, friert das Spiel zu Beginn des ersten Levels ein, aktiviert den Direktmodus und gibt POKE 19245,0 ein. Wenn man das Game jetzt erneut startet, hat man unendlich viele Leben.

Vor dem Ausgang im Level 4-2 muß man stehenbleiben und die ständig auftauchenden Kreaturen abschießen. Pro Monster gibt's 10000 Punkte. Achtung: Wenn Ihre Endpunktzahl 9,7 Millionen übersteigt, wird die High-score-Liste nicht gespeichert: Der Computer initialisiert sie nämlich nicht!

Hier die wichtigsten POKEs für den Endkampf:
– Lives: POKE 19305,173
– Lines: POKE 19379,189
– Power: POKE 19514,165
– Time: POKE 3085,173.

136 Turn'n Burn

Wer beim Kampf im All zu höheren Level-Ehren kommen will, braucht die Paßwörter:

Level 2: Carlos,
Level 3: Mitch,
Level 4: Val,
Level 5: Lamb,
Level 6: Nut,
Level 7: Samll,
Level 8: Rate,
Level 9: Tree,
Level 10: Delta.

137 Tusker

Mit diesen POKEs geht's in die ersten drei Levels:
Level 1 (The Desert): POKE 35016,173
Level 2 (The Village): POKE 36875,173
Level 3 (The Temple): POKE 64670,173

Die ideale Kombination in Level 3:
– brauner Affe oben,
– lila Affe in der Mitte,
– gelber Affe unten.

Um gleich in einen bestimmten Level einzusteigen, gibt's einen Trick:

Laden Sie das Spiel, starten Sie aber nicht mit RUN. Geben Sie NEW ein!

Möchten Sie z.B. in Level 2 starten, heißt die Ladeanweisung:

```
LOAD "2.THE    VILLAGE",8,1
```

Achtung: Beachten Sie den Zwischenraum von vier Leerzeichen!

Mit SYS 2064 und anschließendem RUN wird das Spiel im gewünschten Level gestartet.

138 Twinly

Wenn das Titelbild erscheint, drücken Sie gleichzeitig folgende Tasten: <1>, <2>, <3>, <4>, <D>, <CRTL>, <RUN/STOP> und <Pfeil links>. Mit dem Joystick in Port 2 wählt man die verschiedenen Level.

139 Twinworld

Unendliche viele Leben gibt's mit diesem POKE (Achtung: nur für Besitzer eines Freezer-Moduls):

```
POKE 15754,173
```

U

140 Ultima V

Mit diesem Trick stehen allen Zauberern immer genügend Reagenzien zur Verfügung. Allerdings muß man schon mindestens zehn bis 15 Kräuter der verlangten Sorte besitzen. Dann beginnen Sie, die Reagenzien zu mischen. Auf die Frage, wie viele Sprüche gemischt werden sollen, muß man die Zahl »16« eingeben. Diese 16 Sprüche werden nun gemixt. Wenn man aber jetzt die Kräutervorräte überprüft, haben sie nicht abgenommen – im Gegenteil: Die Anzahl der soeben benutzten Kräuter ist auf 95 bis 99 gestiegen!

Ist die Party am Verhungern, sollte man die Empath Abbey aufsuchen. In der Kneipe liegen Lebensmittelpakete herum, die niemand gehören. Wer sie sich unter den Nagel reißt, die Leiter rauf – und wieder runtergeht, findet die Tische wieder neu gedeckt vor: Damit kann man seine Nahrungsvorräte preiswert aufstocken.

Hier findet man die einzelnen Keeps:

»Stonegate« existiert auch auf der Karte: in den Bergen, nördlich von Cove. Man erreicht den Ort von Norden her mit dem »Grappler«. Hier erhält man das »Scepter«.

»Bordermarch« liegt ebenfalls mitten in den Bergen der oberen Insel (SSO von Skara Brae). Hin kommt man nur per Schiff und Grappler. Dort gibt's dann Information zum Amulett.

»Farthrin« ist nur per Schiff zu erreichen: Es liegt nördlich von Shrine of Justice. Es lohnt sich: Sie erhalten hier das Spy Glass von Lord Seggaloin. Übrigens: Den Grappler bekommen Sie von Lord Michael in Empath Abbey.

141 Ultima VI

Wer im Spiel seine Sohlen schonen und nicht viel laufen will, muß <RUN/STOP> und <F7> gleichzeitig drücken. Jetzt muß man die Standardkoordinaten als Hexadezimalzahl eingeben.

Beispiel (Koordinatenwerte: x/y/z):
- Zugbrücke Lord British: 133/188/0,
- Ortseingang von Paw: 16B/282/0.

Ist die z-Koordinate ungleich »0«, landet man in der Unterwelt.

Achtung: Die Koordinatenzahlen müssen reell sein (keine willkürlichen Fantasiezahlen) – sonst stürzt das Spiel ab!

Um sich einen Ballon zu basteln, braucht man 40 Einheiten Spidersilk. Die läßt man am besten in Paws von Arbeth spinnen (es kostet 20 Goldstücke). Charlotte in New Magincia webt für 10 Goldstücke aus der Seide ein Tuch. Damit Miß Trihune daraus eine Ballonhülle nähen kann, braucht sie exakte Pläne: Die gibt's in Stoutek's Castle auf der Insel im Süden von Britannia. Außerdem benötigen Sie:
- einen Ballonkorb (den läßt man sich für 300 Goldstücke in Minoc anfertigen),
- ein Seil (Rope) und
- den Kessel (Cauldron).



V

142 Vendetta

Damit führt man die Mafia hinters Licht, bzw. aktiviert den Cheat-Modus: Drücken Sie gleichzeitig <P>, <O>, <L> und <M>.

Der Computercode für Level 1 lautet: 01111000.

Heben Sie die Handgranaten unbedingt bis Level 3 auf, dann können Sie die Gegner im Schützengraben wirkungsvoll bekämpfen!

So entschärft man die Zeitbombe im Flugzeug: mit der Zange zuerst das rote, dann das gelbe und schließlich das blaue Kabel kappen.

143 Vengeance

Nach dem Laden Resettaste drücken. Mit POKE 20767,1 kann man die Spritekollision abschalten. 255 Schiffe bekommen Sie mit POKE 20772,255 (obwohl auf dem Bildschirm nur die Zahl »9« erscheint). Unendlich viele Leben gibt's mit POKE 30083,234.

Das Spiel läßt sich mit SYS 18432 neu starten.

144 Vermeer

Auch ohne Geld kann man



Land kaufen: Gehen Sie auf »AUSGANG« und drücken Sie <RUN/STOP RESTORE>. Wenn man nach dem Neustart wieder zu den Plantagen zurückkehrt, sind diese wenigstens noch immer da!

Hier sind die Orte, in denen man Waren am günstigsten kauft (in Klammern stehen die Städte, wo man das Zeug am gewinnbringendsten wieder los wird):
- Berlin: Bilder,
- Paris: Bilder,
- Amsterdam: Bilder,
- Lissabon: Bilder,
- London: Bilder, Handel,
- Ankara: Tabak (London),
- Bombay: Tee (London, wo sonst!),
- Colombo: Tee (London),
- Mombasa: Kaffee (London),
- Duala: Kaffee (London),
- Abidjan: Kaffee (London),
- Rio: Tabak (New York),
- Bogota: Kaffee (New York),
- Guatemala: Kaffee (New York),
- Mexiko: Tabak (New York),
- New York: Bilder, Handel,
- Richmond: Tabak (New York),

Ein Tip: Wo Kaffee gedeiht, wächst auch Kakao!

Reedereien und Dollars: Die einträglichste Aktie ist »Lloyd«. Sinkt der Dollarkurs unter vier Mark, sollte man 1200 Dollar riskieren und 120 der teuersten Aktien kaufen. Wenn der Kurs aber 15 Mark überschreitet, schnell alle Dollars und Aktien verkaufen – das ist das sicherste Zeichen, daß eine Währungsreform bevorsteht: für fünf alte Mark bekommt man dann nämlich nur noch eine einzige!

Plantagen: Kaufen Sie zu Beginn stets 32 Hektar, die man bebauen muß. Dazu stellt man 100 Arbeiter ein. Wenn man die Pflanzung vergrößern möchte, darf man nie weniger als zehn Hektar dazukaufen und 20 neue Arbeitskräfte einstellen: sonst stimmt das Verhältnis Größe der Plantage/Arbeiter nicht mehr.

Beachten Sie aber: Überschreiten Sie nie den Personalbestand von maximal 300 Arbeitskräften, sonst kommt es häufig zu Streiks und Unruhen!

Bilder: Notieren Sie die Nummer jedes Bildes – vor allem von denen, die Sie geschenkt bekommen haben! Wird ein Bild ersteigert, sieht man anhand der Liste sofort, ob es sich um eine Fälschung handelt: Verschenkte Bilder sind grundsätzlich keine Falsifikate!

W

145 Wasteland

Mit unseren Tips löst man das Rollenspiel im Handumdrehen:

– Bei den Desert Nomads trifft man im hinteren Zugteil den Brakeman. Er gibt Ihnen den Auftrag, eine Visa-Card zu Headcrusher in Quartz zu bringen. Der betreibt im Südosten der Stadt eine Kneipe: Seine Lieblingsspeise ist Visa-Card mit Erdnußbutter. Wer ihm diese Spezialität vor die Nase hält, erhält das Paßwort »Caterpillar«. Das öffnet Ihnen den Weg in die Zelte.

– In Downtown Needles heißt das Paßwort »Acapulco«, das für den Abschußcode »Motekim«.

– Heben Sie sich die Guardian Citadel bis zum Schluß auf. Wer gegen die feindlichen Bewohner ein Chance haben will, braucht unbedingt Energiewaffen (Laser Carbine, Ion Beamer usw.). Geladen werden die Superwaffen mit den Power Packs – also nicht vorher wegwerfen!

– Der Bloodstaff liegt gut bewacht unter dem »Temple of Blood«. Um dort einzudringen, zieht man das »heilige Spiel« durch: Vom Spielfeld aus geht's in diese Richtungen: N-W-W-W-W-N-N-E-E-E-E-E-S-E-E-N-N-N-N-W-W-S-W-W-W-W-N-N-E-E. Anschließend teilt man dem Wächter die Schrittzahl mit (30): Der erlaubt Ihnen dann, die Insel zu betreten. Vorsicht: Dort bekommen Sie es neben einem hinterhältigen Heckenschützen auch mit einigen Laserwaffen zu tun. Der Bloodstaff muß zum Tempel der »Servants of the Mushroom Clowd« gebracht werden.

– Bevor man sich nach Las Vegas wagt, sollte man zuerst in Quartz und Needles gründlich aufräumen,

– Uglys Bande hält den Bürgermeister und dessen Tochter gefangen – selbstverständlich muß man beide befreien. Der Gangster halten sich im Courthouse auf (schräg rechts oberhalb der Bar). Mit ausreichend Munition macht man in der unvermeidlichen Auseinandersetzung viele Punkte gut. Außerdem finden Sie Ace in der Räuberhöhle.

– Wer den Munitionsbunker oder Uglys Safe mehrmals ausräumen will, muß eine neue Charakterdiskette erzeugen. Bei der Aufforderung »Enter new location (Y/N)« schiebt man die neue Disk ins Laufwerk, drückt <Y> und bedient sich nach Herzenslust. Speichern muß man allerdings wieder auf die Original-Charakterdisk!

146 Winzer

In der Stadt muß man eine Werbeagentur besuchen, den europäischen Fernsehsender wählen und alle Zählereinheiten auf »9« stellen. Ab sofort besitzt man genügend Geld.

147 Wonderboy in Monsterland

Steht man in Level 2 vor der Behausung des Myconid Master, wirft man ihm eine Bombe vor die Tür, betritt die Hütte und wartet, bis sich der Master selbst zerstört.

Der folgende Trick gilt ebenfalls für den zweiten Spielabschnitt: Man springt in Runde 4 aufs Haus und berührt auf dem letzten Dach den linken Absatz: Sofort erhält man neue Leben (untere Bildschirmreihe)!

X

148 X-Out

Alles spielt sich in den Tiefen der sieben Weltmeere ab:

Wer an Geldmangel leidet, kann in Level 2 seine Finanzen wieder auffrischen. Nach dem Sieg über das Endmonster muß man den Laser zerstören. Dann sollten Sie sich um die Hebel kümmmern, mit denen der Alien die Schiffe herbeiruft: Machen Sie den unteren wirkungslos, lassen Sie aber den oberen ganz! Gehen Sie mit der Spielfigur nun in die linke obere Ecke und ballern Sie, was das Zeug hält (Joystick auf Dauerfeuer stellen!). Automatisch und ohne Gefahr schießt man so ständig feindliche Schiffe ab und erhöht sein Punktekonto. Ist der Score hoch genug, wird der Endgegner total zerstört. Jetzt kann man im Shop eine schlagkräftige Armada zusammenstellen. Wichtig: Gegen die Endgegner sollte man grundsätzlich mit aktivertem Schutzschild antreten!

Modul-Besitzer haben's leichter: Die freezen nämlich das Spiel im X-Out-Shop und lassen sich die Zeropage-Adresse \$0027 ausgeben. Wenn Sie den Default-Wert \$00 mit \$7F überschreiben, leiden Sie in diesem Spiel nie mehr unter Geldmangel: Man besitzt jetzt 999 990 Credits!

Wer die Endsequenz von X-Out betrachten will, muß ab Adresse \$0E6B folgende Befehle eintippen:

```
OE6B: LDA #$00
OE6D: STA $C2
```

Auch wenn man jetzt alle Leben verliert, ist noch nicht ausgelitten. Das Spiel lädt unverdrossen den nächsten Level, bzw. nach dem achten die Endsequenz. Falls die Floppy nach dieser Aktion unwillig reagiert (Anschlagen des Schreib-Lese-Kopfs, LOAD-ERROR-Meldungen) – kümmern Sie sich nicht drum: Das Freezen hat lediglich das Timing ein wenig durcheinandergebracht.

149 Xenomorph

In diesem Rollenspiel geht's um eine Raumstation, die von Aliens überfallen wurde. Um die fremden Wesen unschädlich zu machen, muß man den Zentralcomputer aufspüren und reparieren. Dazu unsere Tips:

– Rechts neben dem Raumschiff-Cockpit ist ein Sicherheitskasten angebracht, der eine Platine mit drei defekten Chips enthält. Die Speicherbausteine und Steckkarten sind in den Levels 4, 6, 7, 8, und 10 versteckt!

Xenomorph (Lösungshilfen) 13

Level	Monster	Gegenstände	Aktion
1	keine	Raumanzug	anziehen, Treppe runter, nach links, Treppe hoch
2	keine	Waffe, Munition, Helm	alle Objekte einsammeln und aktivieren
3	Roboter	zwei Disketten, Revolver, Magazin, Batterie, zwei Granaten	alle Gegenstände nehmen
4	keine	vier Disketten, Pistole, zwei Rechange-Kästchen, Magazine, Batterie, zwei Granaten, Radar (Alien Searcher), Mine, rote Karte, zwei Handgranaten	alle nehmen (rote Karte öffnet blaue Türen)
5	grüne Monster	rote Pistole, grüne Karte, drei Handgranaten	Die rote Pistole kann man vergessen - sie ist nicht durchschlagskräftig genug! Die restlichen Gegenstände sollte man einsacken.
6	rote Monster	Raumanzug, Diskette, Magazin, Batterie,zwei Granaten, zwei Minen, grüne Karte	Dieser Raumanzug ist überflüssig (man hat ja schon einen!). Die grüne Karte öffnet alle Türen, auf denen »Danger« steht.
7	keine	blaue Karte	mitnehmen!
8	Roboter	drei Disketten, drei Granaten, vier Minen, zwei Handgranaten	alles mitnehmen
9	rote Monster	Raumanzug, Karte, Diskette, Magazin, Laserkanone, drei Minen, zwei Handgranaten	Sammeln Sie alles ein, außer Batterie und Raumanzug. Vernichten Sie zuerst die Eier und Larven der roten Monster!
10	blaue Monster	blaue Karte	Die blauen Monster benutzen Leichen als Kugelfang - also feuern, was das Zeug hält! Im kleinen Gang finden Sie ein Kästchen voller Extras.
11	keine	Laserkanone, Maschinengewehr, Granatwerfer	Waffen nehmen. Zuerst nach unten, dann nach oben und die zweite Treppe runter. Jetzt den Granatwerfer grabschen und an der zweiten Treppe nach oben klettern.
12	Endmonster	zwei Disketten	Disketten unbedingt mitnehmen, dann zurück zu Level 1. Wenn man oben ist, muß man die drei verschiedenfarbigen Karten (rot, grün, blau) in die Kästen 5, 11 und 9 stecken. Die Treppe nach oben führt zurück zum Anfang. Öffnen Sie dort erneut den rechten Kasten und setzen die Disketten aus Level 12 ein. Schließen Sie die Reparatur durch Erneuern der defekten Chips ab. Jetzt ist nur noch der grüne Knopf zu drücken - dann kann man die Endsequenz des Spiels genießen!

– Sammeln Sie grundsätzlich alle Gegenstände ein, die Ihnen unterwegs begegnen – und verwenden Sie diese, so oft es geht! (Raumanzug tragen, Waffen laden usw.).

– Gewehr und Pistole sind auf dem gefährlichen Weg durch die Raumstation äußerst nützlich. Die Munition der Waffen und der Lebensmittelvorrat ist allerdings begrenzt. Deshalb sollte man stets an Rechange-Automaten nachtanken!

– Hüten Sie sich vor den grünen Monstern, sie sind unwahrscheinlich gefährlich! Nach einem Treffer fallen sie zwar wie vom Blitz getroffen um und stellen sich tot. Nach kurzer Zeit stehen sie aber wieder auf und sind jetzt unverwundbar!

– Speichern Sie immer den aktuellen Spielstand, bevor Sie einen neuen Level betreten.

Unsere Tabelle 13 zeigt weitere Lösungshilfen.



X



150 Zak McKracken

Der Held dieses Lucas-Films-Adventures kann sich mit dem gelben Kristall von jedem Punkt aus teleportieren! Voraussetzung: Er muß zuvor den Schamanen besucht haben. Die Teleporterpunkte auf der Karte sind jeweils die Ziele.

Im Ozean ist es nicht notwendig, daß Zak auf den Alien wartet. Per gelbem Kristall kann er sich klammheimlich verdrücken: dem Alien bleibt nichts weiter übrig, als im Meer vor sich hinzudümpeln und den berühmten Ausspruch »Zlorfik« von sich zu geben.

Wenn Zak die losen Bretter (unter der Teppichecke) mit dem Schraubenschlüssel bearbeitet und sich durchs entstandene Loch am Seil aus dem Werkzeugkasten hinunterhangelt, ist er mitten im Hauptquartier der Aliens. Falls Annie irgendwann in die Fänge der Außerirdischen gerät, kann Zak sie exakt über diesen Weg befreien!

Ist man pleite, fliegt man von Miami zum Bermuda-Dreieck und läßt sich vom Raumschiff der Aliens schnappen.

Steigen Sie nicht gemeinsam mit dem Piloten ins Flugzeug, sondern warten Sie vor der rechten Tür, bis jemand kommt, der Sie zum King bringt. Während der überlegt, was er mit Ihnen machen soll, geht man zum Lotto-Automaten auf der rechten Seite. Aktivieren Sie jetzt den Befehl »Lies Lotto-Automat«, dann erscheint die Meldung: »Die Lottozahlen für morgen sind ...« (Nummern notieren oder merken!). Wird man von den Außerirdischen in die Verblödungsmaschine gesteckt, kann der aber entrinnen, sollte man sich schnurstracks zum Laden in der 14. Straße begeben und dort ein Los mit exakt den Gewinnzahlen kaufen, die der Lotto-Automat ausgespuckt hat. Dann besucht man am nächsten Tag die Lotto-Annahmestelle aufs Neue und kassiert den Gewinn von 10 000 Dollar.

Wer sich nun im Laden etwas kaufen will, sollte das Gespräch mit dem Verkäufer per <RETURN> abkürzen: Ab sofort gelten alle Waren, die man in den Einkaufkorb legt, als Sonderangebot – sie sind also um etliches preisgünstiger!

Wenn Sie während des Spielverlaufs von den Aliens geschnappt werden, bekommen Sie die Artefakte aus dem Geheimraum (unter Zaks Schlafzimmer) zurück. Dazu öffnet man den linken Schrank.

151 Zamzara

Diese Tastenkombination garantiert unendlichen Energievorrat:

<RETURN>, <CBM> und beide SHIFT-Tasten.

152 Zaxxon

Tippen Sie, während das Titelbild auf dem Bildschirm erscheint, die Buchstaben RED ein: Ab sofort hat man unendlich viele Leben!

IMPRESSUM

Chefredakteur: Georg Klinge – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellv. Chefredakteur: Arnd Wängler (aw)
Textchef: Jens Maasberg
Redaktion: Harald Beiler (bl), Peter Klein (pk), Jörn-Erik Burkert (lb)
Producer: Andrea Pfliegensdörfer
Redaktionsassistenz: Helga Weber

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel. 0 89/46 13-2 02, Telefax: 0 89/46 13-50 01, Btx: 64 064

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträgern. Mit Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß die Markt & Technik Verlag AG Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Layout: Erich Schulze, Isabell Schröfl
Fotografie: Roland Müller
Titelgestaltung und -grafik: Wolfgang Berns
Computergrafik: Alexander Gerhardt

Anzeigenleitung: Peter Kusterer
Anzeigenverwaltung und Disposition: Christoph Mark (421)

Anzeigenauslandsvertretung:
Großbritannien und Irland: Smyth International, Telefon 00 44/8 13 40-50 58, Telefax 00 44/8 13 41-96 02
Niederlande und Belgien: Insight Media, Telefon 00 31/2 15 31 20 42, Telefax 00 31/2 15 31 05 72
Italien: Medias International, Telefon 00 39/31 75 14 94, Telefax 00 39/31 75 14 82
USA und Kanada: M & T International Marketing, Telefon 0 01/41 53 58-95 00, Telefax 0 01/41 53 58-97 39
Japan: Media Sales Japan, Telefon 00 81/3 35 04-19 25, Telefax 0 08 86-2-7 15 19 50
Taiwan: Acer TWP Corporation, Telefon 0 08 86-2-7 13 69 59, Telefax 0 08 86-2-7 15 19 50
Korea: Young Media Inc., Telefon 00 82-2-7 56 48 19, Telefax 00 82-2-7 57 57 89
Israel: Baruch Schaefer, Telefon 0 09 72-3-5 56 22 56, Telefax 0 09 72-3-5 56 69 44
International Business Manager: Stefan Grajer 0 89/46 13-6 38

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel. 0 89/46 13-9 62, Telefax: 0 89/46 13-7 91

Leiter Vertriebsmarketing: Benno Gaab

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 0 89/31 90 06-0

Verkaufspreis: Das Einzelheft kostet DM 9,80

Druck: L.N. Schaffrath GmbH; Hartstr.4-6, 47608 Geldern

Haftung: Für den Fall, daß im 64'er Sonderheft unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Artikel können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel. 0 89/46 13-1 80, Telefax 0 89/46 13-2 32

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Rainer Doll, Dieter Streit

Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Produktionschef: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlags: Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Postfach 1304, 85531 Haar bei München, Telefon 0 89/46 13-0, Telex 52 20 52, Telefax 0 89/46 13-1 00

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 % gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.


ZUM KNÜLLERPREIS!

